

Canon fotoaparati!

FEBRUAR 2008. 20. BROJ

PLAY!



COVER STORY: UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

REVIEWS:
NEXT LIFE
KANE & LYNCH
SHADOWGROUNDS SURVIVOR
& IGRA GODINE 2007.

HARDWARE: BIOSTAR PLATFORMA!





Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.”



EST. 1987

A4TECH**U NOVOJ 2008. SA VAMA!****PRODUCTS**

SLUŠALICE

■ Slušalice A4Tech HS-23



- Kompatibilne sa USB 1.1 i USB 2.0
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kabl~250cm

www.a4tech.com

■ Slušalice A4Tech HS-26



- ComfortFit Stereo
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kabl~250cm

www.telix.co.yu

■ Slušalice A4Tech HS-800



- Kompatibilne sa USB 1.1 i USB 2.0
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kabl~250cm

■ Slušalice A4Tech HS-100

STEREO
Gaming Headset

- Stereo Gaming
- Volume i mute kontrolori
- Ugodne za nošenje
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kabl~250cm

■ Miš USB A4Tech X6-66D

- Specijalni dizajn omogućava produživanje i skraćivanje tela miša
- Glaser optika funkcioniše na 99% svih podloga (i na staklu)
- Odgovara svakoj dimenziji šake
- Produživi kabl
- 2X taster

**Flexible AnySize**
Mini to Full Size G-Laser Mouse

MIŠEVI

■ Miš USB + PS2 A4Tech X-755FS

- 5Live Thumb taster
- 3xFire taster
- 4 nivoa DPI: 400 - 800 - 1200 - 1600 - 2000
- Indikatori DPI postavke u boji
- In Game 5 DPI Shift Ability with Color Indication DPI Levels: DPI NO DRIVER NEEDED!
- Omogućen Skrol u četiri pravca
- USB konekcija
- Napredni Live-Define softver



4-Way Scrolling

TASTATURE

■ Tastatura PS2 A4Tech KX-5MU YU

- 13 tastera sa prečicama i volume control taster
- Ugrađeni audio In/Out portovi
- X-taster
- Ugrađen USB 2.0 port
- Veoma tanak profil



■ Tastatura PS2 A4Tech KX-6MU YU

- 13 tastera sa prečicama i volume control taster
- Ugrađeni audio In/Out portovi
- X-taster
- Ugrađen USB 2.0 port
- Veoma tanak profil



■ Tastatura PS2 A4Tech KM-720

- Laserski obeleženi tasteri
- Veliki taster "Enter"



ZVUČNICI

■ Zvučnici A4Tech AS-313

- SoundStar multimedia sistem 2.1.
- Sateliti: 6 W, Subwoofer: 12 W
- Materijal subwoofer kućišta: drvo
- Magnetni štiti
- Ukupna snaga: 24 W RMS
- Subwoofer: 120 x 212 x 275 mm
- Sateliti: 92 x 105 x 92 mm



A4ORDABLE TECHNOLOGIES EKSKLUZIVNI DISTRIBUTERI - WWW.A4TECH.COM

**TNT d.o.o.** www.tntdoo.co.yu**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**

Kolubarska 18, Beograd
Tel./ Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.co.yu

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**

Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.co.yu





I Tvoja svetlost i blaženstvo

bi rasuta po ovoj napačenoj zemlji.

Sažali se na zla koja trpimo pod silom i tiranijom rata.

Pomozi nam da shvatimo da patnja donosi pravdu.

Uisliši naše molitve i izbavi nas od nesreća.

Pomoćimo se
CRYSIS
je stigao

16.11.07

Uvoznik i distributer: extreme CC

Tel. +381 11 3809-143, 3809-144 | Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer.

© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. *As awarded by E3 Game Critics at the 2007 E3 Media and Business Summit. As awarded by Leipziger Messe GmbH at the Games Convention 2007 held in Leipzig.



UČESTVOJ U
SPAŠAVANJU
SVETA NA
CRYSIS-EA.COM



KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Uvodnik

SUPERMARIO

Baš sam pre nekoliko dana imao „udar“ nostalgije i tih „davno“ prošlih vremena iz devedesetih kad smo pikali Super Maria i sve druge interesatne platformske igre. A kako sam se setio istog? Pa, na netu sam iskopao neku suludu japansku igru pod imenom Syobon, čiju ili potražite tako na Guglu ili idite na www.klanrur.co.yu/forum ili na www.geocities.jp/z_gundam_tanosii/home/Main.html. U pitanju je nekakva platformska igra koja uzima sve ono „najgore“ iz igara sličnog tipa što je frustriralo igrače širom sveta i preuveličava sve te „koske“ iz takvih naslova. Tu su pojavljujuće platforme, padajući podovi, oblaci koji jedu ljude i još mnogo toga drugog.

I onda sam, gledajući kako taj jedan lik igra, zaista uspeo da se prisetim kako smo mi na svim tim GameBoy-evima, Segama, PC-jevima igrali te igre iz dana u dan, iz sata u sat. Što je to vreme bilo dobro, probudiš se ujutru sa igrom u mislima, igraš je ceo dan sam ili sa ortacima, legneš da spavaš sa igrom u mislima, sjajno vreme.

No, da ne gnjavim više sa tim, hvala svima koji su nam se javili i glasali u Nagradnoj anketi, na posebnoj strani časopisa videćete i ko je osvojio nagrade i kako je to sve prošlo, kao i kada ćete moći da svoje nagrade pokupite i na koji način. Lagano ulazimo u period kada nema igara, sve do kraja marta meseca, pa smo za vas pripremili i nekoliko zanimljivih dodatnih tekstova za vaše čitanje, među kojima je naravno i izbor za igru godine 2007. Svi glasovi, kako publike odnosno vas tako i redakcije uzeti su u razmatranje, pa verujem da ste svi nestrpljivi da saznate ko je odneo titulu najbolje igre 2007. godine, stoga, na čitanje!



TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY

Stavite se u kožu Maria na njegovom putovanju kroz svemir, kako bi spasili Princezu Breskvicu od Bowser-a! Planetoidi su nivoi, a gameplay je unapređen raznovrsnim efektima gravitacije i sve to skupa stavlja ovu konzolnu igru na ubedljivo prvo mesto!

2. UNCHARTED

Još jedan odličan konzolni naslov koji zaslužuje da se stavi u sam vrh Top liste je Uncharted, avantura koja sve recenzije širom sveta prošla sa prosečnom ocenom 9/10. Neki su je čak ocenili sa najboljom Playstation 3 igrom 2007.

3. KANE & LYNCH: DEAD MEN

Igra koja za koju se smatra da je duhovni naslednik IO-ove predhodne igre Freedom Fighters, zbog velikih sličnosti u stilu kontrola, regrutovanja i upravljanja ekipom, osim što se radi o prilično nasilničkom i haotičnom putovanju dva čoveka.

4. SHADOWGROUNDS: SURVIVOR

Pred nama ovog meseca je i nastavak Shadowgrounds-a, koji nudi tri nova karaktera, RPG upgrade sistem za oružja i karaktere, survival mod, poboljšanu grafiku, integrisani fizički engine i još dosta toga...

5. SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN

Četvrti nastavak Sherlock Holmes avanturističkog serijala je pred nama, ovog puta nudeći nam priliku da uhvatimo legendarnog džentlmen-lopova Arsene Lupin-a, koji preti da će ukrasti englesko najvrednije blago!

Broj 20 – februar 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Nikola Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Vladimir Dolapčev

LEKTOR:

Petar Starović

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Miroslav Jović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -- Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 -
Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

26

48

40

Burnout Paradise

Najavljena davno kao Burnout 5, Burnout Paradise trkačka simulacija koja će vas staviti u otvoreni-svet fiktivnog grada Paradise City, što znači da nema više klasičnim online lobbija ili game menija.



Shadowgrounds: Survivor

Pred nama ovog meseca je i nastavak Shadowgrounds-a, koji nudi tri nova karaktera, RPG upgrade sistem za oružja i karaktere, survival mod, poboljšanu grafiku, integrisani fizički engine i još dosta toga...



Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

Četvrti nastavak Sherlock Holmes avanturističkog serijala je pred nama, ovog puta nudeći nam priliku da uhvatimo legendarnog džentlmen-lopova Arsene Lupin-a, koji preti da će ukrasti englesko najvrednije blago!



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

7	Uvodnik
9	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
22	Event: CES Izveštaj
26	Preview: Burnout Paradise
32	Review: The Stonehenge Chronicles
34	Review: Asterix at the Olympic Games
38	Review: Monster Jam
40	Review: Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
42	Review: Next Life
44	Review: Kane & Lynch: Dead Men
48	Review: Shadowgrounds Survivor
50	Review: Soldier of Fortune Payback
52	Review: You Are Empty
54	Najbolje igre 2007. godine
62	Konzole: Super Mario Galaxy
66	Konzole: Uncharted: Drake's Fortune
70	Mobile
72	Hardware: Biostar platforma
74	Hardware: ASUS eeePc
76	Hardware: Thermaltake Bigwater i Tribe
80	Hardware: CANON IXUS i Power Shot
83	Software: Editorial
84	Software: Bampton
85	Software: Wikia pretraživač
86	Software: Opera tuži Majkrosoft
86	Software: .RS – šta kako
87	Software: phpBB 3
88	Software: UltraStar Deluxe
90	Software: Korisni Alati

MORE

80

Canon Fotoaparati



Canon Ixus 950IS i Power Shot A720IS su dva aparata koji su strašno sličini, a opet toliko različiti, ali ono što je kod oba najbitnije jeste da poseduju poslednju, „state-of-the-art“ tehnologiju koju Canon poslednjih meseci primenjuje u svojim digitalcima.

22

CES Izveštaj

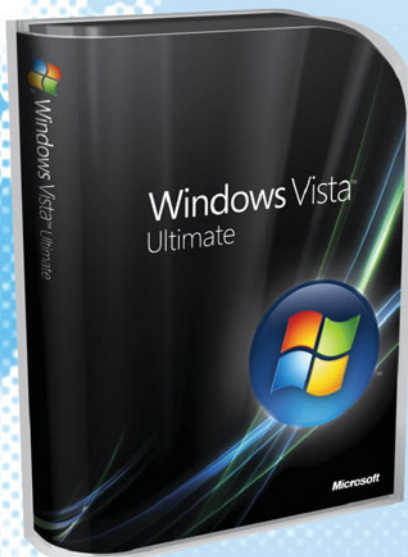


Pročitajte izveštaj sa Konzjumer Elektroniks Šoua u Las Vegasu, gde su najveći deo pažnje privukli HDTV proizvodi, Sony-Eriksson i Motorola sa svojim novim mobilnim proizvodima i Samsung sa svoja dva nova digitalna foto-aparata.

86

(dot)RS

Skupili smo sve zvanične informacije koje su bile objavljene i napravili „review“ da vidimo šta i kako sa novim .RS domenom.



NASLEDNIK VISTE VEĆ SLEDEĆE GODINE

Sajt TG Daily javlja da im je iz nekoliko izvora potvrđeno da su verzije Windowsa 7 (Windows 2000 i XP su, inače, 5.0 i 5.1, dok je verzija Viste 6.0) u ranom stadijumu razvoja već isporučene ključnim Microsoftovim partnerima, i da će novi operativni sistem biti predstavljen već sledeće godine. Ranije se očekivalo da je Windows 7 zakazan za 2010. ali je Microsoft revidirao plan i program, tako da će released-to-manufacturing izdanje stići tokom druge polovine 2009. godine. Interesantna mogućnost novog Windowsa biće rukovanje heterogenim grafičkim sistemom sastavljenim od više kartica različitih proizvođača grafičkog procesora. Nova verzija Media Centra takođe je integrisana u sistem, drugo test izdanje trebalo bi da se pojavi u aprilu ili maju a treće tokom trećeg kvartala, dok je datum prve beta verzije još uvek nepoznat.

Više o Windowsu 7 na www.tgdaily.com/content/view/35641/118/

MSI P7N

MSI predstavlja novu P7N seriju matičnih ploča baziranu na novoj nForce 7 seriji čipova. Modeli P7N Diamond i M7N SLI Platinum podržavaju 45-nanometarske procesore, a specifikacije su sledeće:

P7N Diamond:

- NVIDIA nForce 780i SLI
- Podrška za Intel Core 2 Extreme/Quad/Duo procesore sa 1333MHz FSB-om
- Dual-channel DDR2-1066/800/667 memorija
- POSCAP na PWM
- Circu-Pipe rashladni sistem
- Četiri PCI Express x16 slota sa podrškom za 3-way SLI
- eSATA
- Creative X-Fi Xtreme Audio

P7N SLI Platinum:

- NVIDIA nForce 750i SLI
- Podrška za Intel Core 2 Extreme/Quad/Duo procesore sa 1333MHz FSB-om
- Dual-channel DDR2-1066/800/667 memorija
- Tri PCI Express x16 slota sa podrškom za SLI
- eSATA
- 7.1 HD Audio

P7N serija bi trebalo da poseduje odlične overklok mogućnosti, uz LED signalizaciju koja pokazuje status sistema. Više detalja o nabavci i dostupnosti vidite na www.msi-serbia.com



KINA ĆE IMATI NAJVEĆU BAZU INTERNET KORISNIKA

Kina, zemlja u kojoj vlast filtrira rezultate internet pretraga, ove godine imaće veću bazu internet korisnika od SAD, čime će "izbiti" na prvo mesto. Krajem prošle godine SAD su imale oko 215 miliona korisnika, dok je Kina, sa 53.3% rasta u odnosu na 2006, imala 210 miliona. Rast korisnika ostvaren je širenjem mrežne infrastrukture na ruralna područja, što je pridodalo 52.6 miliona korisnika samo u prošloj godini.



RADEONI HD 3650 I 3690

AMD izbacuje još modela Radeon HD 3000 serije - novi HD 3650 pokreće 55-nanometarski RV635 čip sa 120 stream procesora i biće zamena za 2600 XT, sa 256 MB GDDR3 memorije i cenom od ispod 100 dolara.

Jači Radeon HD 3690 stiže iz Triplexa, koristi dual-slot kuler i poseduje 256 MB GDDR3 memorije, uz RV670 čip sa 320 stream procesora ali sa samo 128-bitnom magistralom (slično kao što je X1650 XT koristio čip sa X1900, ali duplo užu magistralu). Ova kartica trebalo bi da košta nešto preko sto dolara.



LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX 5500

Logitech sprema novi Cordless Desktop MX 5500 komplet, koji se sastoji od MX Revolution bežičnog laserskog miša i tastature opremljene sopstvenim ekranom, oba sa podrškom za Bluetooth vezu.

MX Revolution donosi MicroGear Precision scroll točak i poseduje One-Touch softversku internet pretragu koja se može iskoristiti na bilo kojoj reči ili sintagmi na dokumentu koji se pregleda. Tastatura poseduje 7.5 puta 2 cm LCD ekran koji može da prikaže vreme, kalkulator, temperaturu, bukmarke iz browsera, brojač pritiskanja tastera (!), status inboxa u e-mail klijentu i informacije o multimedijalnom fajlu koji se pušta. Komplet stiže tokom februara za Evropu i koštaće 170 evra.



NOVI PS3 BUNDLE

PlayStation distributor nam javlja da je evropska divizija Sonija najavila novi komplet kojiće se pojaviti u februaru, a koji sadrži PlayStation 3 konzolu, dva six-axis kontrolera i dve igre, i koji će kod nas koštati 599 evra, odnosno 49.000 dinara.

To je deset hiljada dinara više od same konzole, ali gledajući dodatnu opremu (dve first-party igre čije su cene u radnjama po 5800 din, i dva six-axis kontrolera koja koštaju 4500 din), jedna igra se praktično dobija besplatno.

NVIDIA G100 I AMD RV770 STIŽU U DRUGOM KVARTALU

Sudeći po najnovijim vestima sa Tajvana, NVIDIA i AMD za drugi kvartal spremaju nove grafičke čipove koje će, naravno, proizvoditi TSMC - G100 biće Nvidijin novi high-end takmac GeForce 9 serije, dok će RV770 biti osveženje RV670 modela ali i dalje proizvedeno koristeći 55-nanometarsku tehnologiju.





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

Zdravstvo!

Išao sam da babu odvezem do lekara nešto, i to je sad dole onaj centar za zdravstveno osiguranje ili kako god da se zove tamo dole ispod Sarajevske u Teslinju (sad se ta ulica zove valjda drugačije).

Na tom pozivu koji je dobila, piše da se prijavljuje na Šalteru 150 na prvom spratu. OK, odbacim je ja tamo, rek'o daj da udjem da i makar predam pre nego sto krenem dalje. Naravno, u zgradi u koju mahom dolaze penzosi i matori i to stepenice su od pola metra, jedva ja njima idem, nema veze ...

Popnem se na prvi sprat, na šalteru 150 stoji jedno 10 ljudi u redu, neki i sede, to je 8:15h vec, šalter ne radi. Posle par minuta, dolazi neka žena (koja tu radi):

Žena: Izvinite, šta vi čekate ovde?

Ljudi: Pa za komisiju, evo imamo pozive, ovde smo od sedam!

Žena: Pa to nije ovde, to vam je niz hodnik u sobi 114.

Ljudi: Ali na pozivu piše ovde, šalter 150.
Žena: Ne, ne, preseljeno je to, to vam je niz hodnik dole pa 114.

Krenuli svi niz hodnik naravno, dolaze do sobe 114, zauzimaju borbene položaje, sedaju, staju pored vrata itd. Ja rek'o daj da tu taman predamo pa da idem, da ne zakasnim. Sačekam jedno pet minuta, kad dolazi neka druga žena, isto zaposlena tu:

Žena2: A, gospodo, šta vi tražite ovde?

Ljudi: Pa za komisiju evo imamo pozive rekli su nam da tu dođemo tamo sa šaltera 150.

Žena2: Pa ne, ovde to sigurno nije, ja radim u ovoj kancelariji, nije ovde nikakva komisija.

Ljudi: Pa tamo su nam rekli, gde sad da idemo i kuda?

Žena2: Pa idite dole niz stepenice pa pitajte na prijavnici oni znaju gde je to. To je najverovatnije u sobi 30.

Svi sad opet niz stepenice, neki sporije, neki brže, kako već to ide.

Ljudi: Gde je ovo za komisiju? (pitaju na portirnici / prijavnici)

Portir: A to vam je soba 30, znači niz hodnik pa levo.

Svi krenu niz hodnik pa levo, s tim što je hodnik dugačak jedno 200 metara, skoro kao u SIV-u. Dođem ja do sobe 30, nekako se podesilo da kao najagilniji pored penzosa dođem prvi :)

Ja: Dobar dan, jer ovde za komisiju?

Dva_doktora: Kakvu komisiju, nije ovde komisija nikakva, prvi put čujemo za to. To vam je gore na spratu, pa onaj prvi šalter (misleći na 150).

Ja: Ajde pogledajte vi ovaj poziv pa vidite da' je to to, pošto su me odatle poslali ovde dole.

Dva_doktora: A, to je soba 32, to vam je ova prekoputa nas, idite tu.

Idem u sobu 32.

Ja: Dobar dan, jel ovde za komisiju?

Doktor: Komisiju? Ne, nije ovde komisija, mi smo nešto, nešto.

Ja: A gde je onda komisija (dajem mu poziv)?

Doktor: A to vam je šalter na sobi 39, ona vam je skroz tamo niz hodnik sa druge strane pa desno.

Ja idem niz hodnik opet na drugu stranu, dok sam ja to sve odradio baba je otprilike tek bila na pola puta ka sobi 30, pa je srećem na sred hodnika. Prilazim sobi odnosno šalteru 39 i već čujem priču:

Ljudi: Jel ovde za komisiju?

Nadrkana_službenica: Jel umete da čitate? Uzmite naočare, pa lepo uzmite da čitate sve vam piše ovde gore!

Ljudi: Šta nas šetate, aaa, ja sam ovde od sedam, aaaa, kakav je ovo način, aaaa.

Nadrkana_službenica uzma od ljude one papire, i pošto se predaju bez knjižice a ljudi daju sa knjižicama bukvalno im čupa iz ruke one papire i baca one knjižice nazad.

Ja joj dajem onu prijavu, ona cepa onaj neki tamo papir, daje mi neki drugi i kao to je to, uspeći smo da predamo.

I sad se ja razmišljam, al' su oni prošetali sve te mučene penzose. To je neka komisija za tipa invaliditet nekog tamo stepena nemam pojma, znači ono, nisu invalidi skroz ali ljudi sa operisanim kukom, koji slabije vide, koji čopaju i tako. I sad oni treba da šetaju prvo dok uđu, pa na prvi sprat, pa na drugi kraj hodnika, pa nazad tim hodnikom do stepnica, pa dole niz stepenice, pa na kraj drugog hodnika, pa nazad tim hodnikom, strava jedna. A da ne pričamo što oni (zaposleni) ne znaju sami gde im je šta u "firmi".

Putešestvije sa babom ima i epilog ... Kaže ona, sedi tako i čeka, tek posle pola sata izlazi neka što radi tamo, i kaže svima:

Žena: Ko je dobio poziv u crvenoj koverti, neka ide kući! Ko je dobio u plavoj, neka ostane!

Potpuni tajac među ljudima, niko živ naravno nema pojma u kakvoj je koverti dobio poziv, niti je iko nosio kovertu, svi nose pozive samo.

Ljudi: Pa 'de znamo u kakvoj je koverti bilo? * neki ipak vade kovertu, gledaju da' su crvene ili plave *

Žena: Ne rade na kompjuteri, pao nam je sistem pa ne radi! (ne znam kakve to veze ima sa kovertama)

I pokupilo se jedno pola ljudi i otišlo, a baba pošto nije mogla da se seti koje je boje koverta, ona ostala, i ispostavilo se da je bila plava koverta :)

I posle jedno 15 minuta nakon te informacije, izlazi ista ta žena i kao:

Žena: Sad svi za mnom!

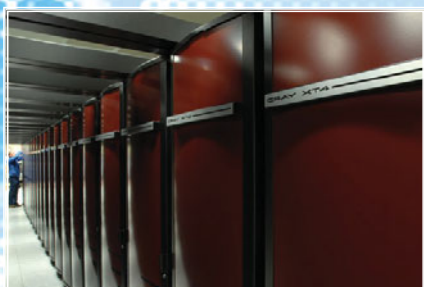
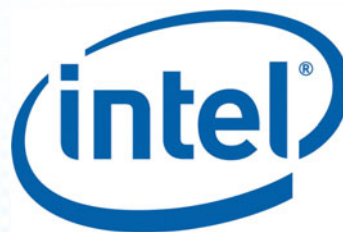
I penzosi svi, njih tridesetak, kao ekskurzija u osnovnoj idu za ovom što radi na drugi sprat (opet stepenice i to dva puta više istih) i onda su tamo sačekali tu komisiju, gde ih ovi praktično ništa nisu ni pitali i kao "hvala, biće vam javljeno" i čao zdravo.



13th page

DVOJEZGARNI CELERONI

Intel je 20. januara predstavio dvojezgarni Core2-bazirani Celeron E1200 na 1.6 GHz, prvi dvojezgarni model sa ovim imenom popularnim već desetak godina. Kompanija priprema i jača izdanja za kasnije - Celeron E1400 imaće magistralu na 800 MHz, 512 kB drugostepene keš memorije i frekvenciju jezgara od 2 GHz, uz potrošnju do 65 W i cenu od svega 53 dolara.



HECTOR, NOVI ENGESKI SUPERKOMPJUTER

Engleska otkriva najmoćniji superkompjuter na svojoj teritoriji: HECTOR (High-End Computing Terascale Resource) izgrađen je od strane Cray korporacije, lociran je na edinburškom univerzitetu i koristi se za analiziranje klimatskih promena, razvoj novih lekova i simulaciju njihovog ponašanja na živim organizmima, kao i slične primene, a može da ostvari do 63 miliona operacija u sekundi i košta nešto preko 150 miliona evra (ne računajući struju koju "pojede" svakog meseca).

UBUNTU 8.03 ALPHA 3

Developeri Ubuntu rade punom parom na novom 8.04 izdanju pod nadimkom "Hardy Heron", pa se pojavila Alpha 3 verzija koja donosi najnoviji Xorg 7.3 grafički server, Linux kernel 2.6.24-3.5 sa podrškom za dyntickove na AMD64 procesorima (čime su i 64-bitni sistemi dobili sve power saving opcije kao i 32-bitni), uključeni PulseAudio po defaultu, PolicyKit za administratorske operacije pod običnim nalogima i Firefox 3 beta 2, koji poseduje mnogo bolju integraciju sa sistemskom temom. Alpha 3 može se skinuti sa <http://cdimage.ubuntu.com/releases/hardy/alpha-3/>



ubuntu
linux for human beings

ex ecentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Ibarska 2, Beograd
tel: 011/2432 137, 2447 190

RAČUNARI SA 8% PDV-a
KREDITI ZA 30 MIN BEZ ŽIRANATA
ODLASKA U BANKU
ADMINISTRATIVNE ZABRANE
GARANCIJA 3 GODINE
ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

exe.Solution

CPU Pentium E2160	Core 2 Duo E6750 CPU
MB Gigabyte 945P-S3	Gigabyte P35-DS3L MB
MEM 1GB DDR2-800	2GB DDR2-800 MEM
VGA GA 2600XT/256MB	GA 8800GT/640MB VGA
HDD 250GB/16MB/SATA2	500GB/16MB/SATA2 HDD
DVD DVD Rezač 18x	DVD Rezač 18x DVD
MODEM 56K Lucent	56K Lucent MODEM
CASE EuroCase 400W	CM Centurion 430W CASE
cena 34.290din*	cena 61.690din*

Razer na poklon uz svaki računar!

Izaberite rok otplate i visinu rate!

CPU Athlon64 X2 4000+	Core 2 Duo 4500 CPU
MB Gigabyte M52S-S3	Gigabyte P35-DS3L MB
MEM 1GB DDR2-800	2GB DDR2-800 MEM
VGA Gigabyte 7300GT/256	Gigabyte 8600GT/256 VGA
HDD 160GB/8MB/SATA2	320GB/16MB/SATA2 HDD
DVD DVD Rezač 18x	DVD Rezač 18x DVD
MODEM 56K Lucent	56K Lucent MODEM
CASE EuroCase 400W	EuroCase 400W CASE
cena 26.690din*	cena 42.690din*

exe.Inspirator **exe.Executor**

*CENE SU SA URAČUNATIM PDV-OM



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



FLASH

Resistance 2

Najnovije februarsko izdanje Game Informera otkriva detalje o nastavku popularne first-person pucačine Resistance: Fall of Man za PlayStation 3, koja se bavila invazijom vanzemaljaca u alternativnoj prošlosti. Nastavak takođe razvija Insomniac Games, i stiže na jesen. Sadržaće jednu kampanju koja će obrađivati invaziju Chimera na Ameriku pedesetih godina prošlog veka, jednu kooperativnu kampanju za dva igrača u offline i osam igrača u online režimu, multiplejer za 60 igrača sa dedicated serverima i klasama kao što su heavy jedinice, special ops i medicinare, Chameleon vozila i praćenje multiplejer statistike. Više detalja može se naći ovde: www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=226865



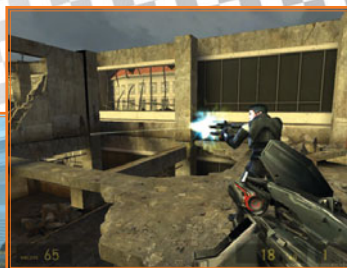
Valve kupio Turtle Rock Studios

Doug Lombardi objavljuje da je Valve kupio firmu Turtle Rock Studios, odgovornu za igre Counter-Strike: Source, Condition Zero i nadolazeći Left 4 Dead. Ovaj poslednji najavljen je u novembru i predstavlja kooperativnu pucačinu za četiri igrača koji se biju protiv horde zombija. Igra koristi Source endžin i izlazi najkasnije u septembru.



Prošireni Portal demo za vlasnike NVIDIA kartica

Valve i NVIDIA objavljuju da vlasnici GeForce kartica mogu preuzeti besplatne kopije igara Portal: First Slice (odnosno prošireni demo Portala) i Half-Life 2 Deathmatch ako Steam detektuje da poseduju NVIDIA hardver. Link će biti uključen i u sve nove NVIDIA drajvere, a podsećamo da je slično bilo i sa ATI Catalyst drajverima koji su nudili Half-Life 2: The Lost Coast, HL2 Deathmatch i Peggle Extreme. Ukoliko posedujete GeForce, svoje igre možete naći ovde: www.steampowered.com/nvidia/

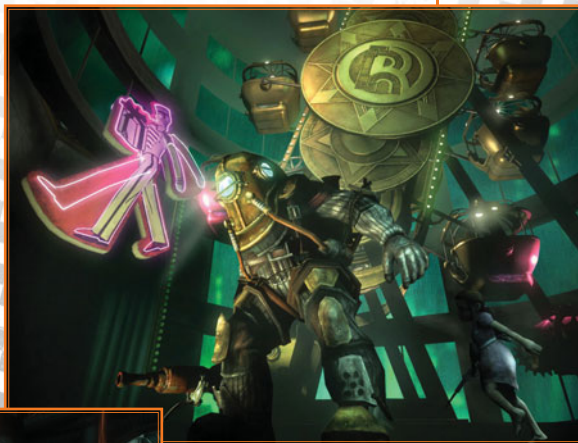


Bioshock 2 biće prethodnik "kecu"

Jedan češki igrački sajt objavio je nepotvrđene informacije o Bioshocku 2, dobijene od neimenovanog izvora iz 2K Gamesa, koje kažu da je igra trenutno u preprodukcionalnoj fazi i da firma namerava da je izbací na leto 2009. godine. Takođe, priča će se odvijati pre događaja iz prvog dela, tako da će biti interesantno videti "uživo" kako je nastala i prvobitno izgledala cela ta podvodna utopija.

uređuje: Ivan Todorović

FLASH



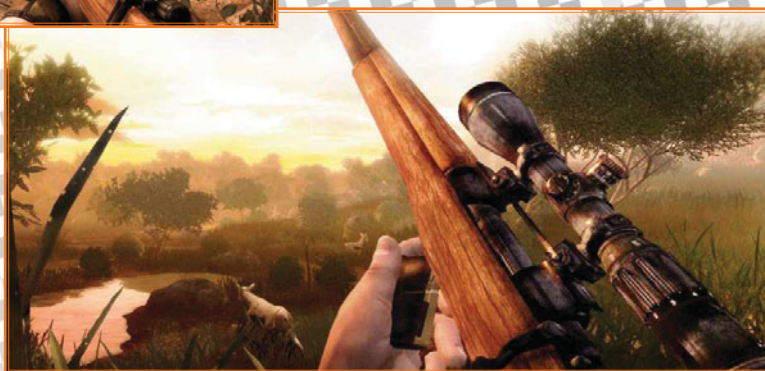
Battlefield 3 potvrđen

Glasine o pripremi Battlefieldda 3 sada iščezavaju, jer je Electronic Arts zvanično najavio četvrti deo popularnog Battlefieldda - PC Gamer kaže da će igra biti smeštena u moderno doba i bavíće se fiktivnim ratom između NATO-a i trupa sa područja srednjeg istoka.



Far Cry 2 Q&A

Sajt PC Games Hardware Extreme objavio je intervju sa Dominicom Guayem koji govori o nastavku igre Far Cry. U intervjuu se priča o "progresivnom" AI-ju, rendering endžinu, efektima i multiprocesorskoj podršci. Sve to možete videti ovde: <http://extreme.pcgameshardware.de/showthread.php?t=8308>



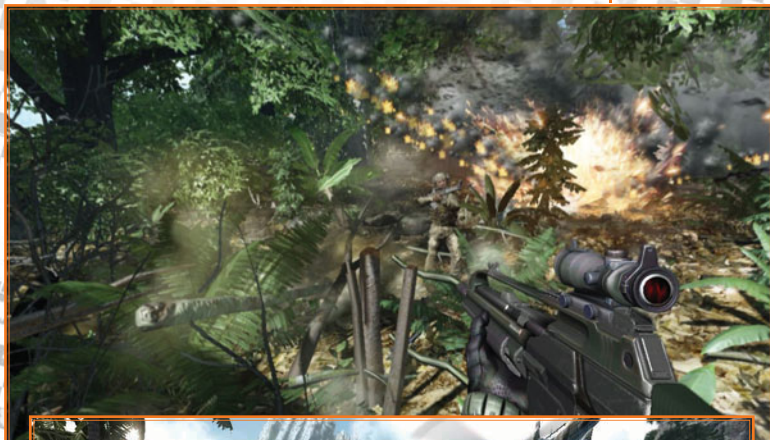
Fallout 2 Restoration Project

Sajt "No Mutants Allowed" objavljuje da je Fallout 2 Restoration Project, projekat namenjen vraćanju nedostajućeg sadržaja u jednu od najboljih role-play avantura svih vremena, dostigao verziju 1.0 i da je pušten u javnost. Autor kaže da mu je trebalo skoro dve godine da finalizira svoje delo, ali da postoji još stvari koje se mogu ubaciti. Za sada je dodato šest novih lokacija, nekoliko novih oblasti u starim, a što je najbitnije, skoro svaka naseobina poseduje nov sadržaj, bilo da je reč o karakterima, questovima ili aitemima. Sve o tome ovde: www.nma-fallout.com/forum/viewtopic.php?t=40443



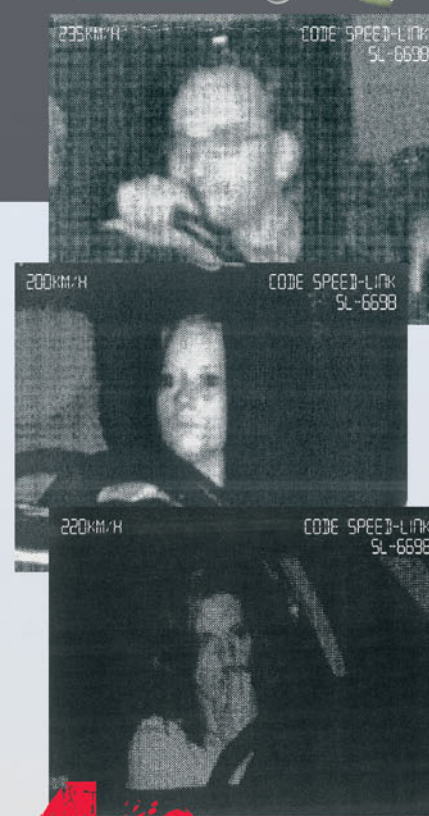
Crysis patch 1.1

Electronic Arts izbacuje dugo očekivani patch za Crysis koji igru diže na verziju 1.1 i mahom ispravlja probleme oko pucanja i curenja memorije, i donosi neke optimizacije (što ipak ne znači da igra sada radi naročito brže). Paket težak 139 MB može se naći na nekom od brojnih mirrora, kao što je ovaj: www.gamershell.com/download_22683.shtml Takođe, Crytek izbacuje besplatni paket mapa za Crysis, koji se sastoji od pet novih multiplejer mapa testiranih od strane Crytekovog quality assurance odeljenja i nekoliko igračkih klanova. Možete ga preuzeti ovde: <http://crymod.com/filebase.php?cat=20>



Sacred 2 odložen

Ascaronov Sacred 2: Fallen Angel, prvobitno najavljen za prvi kvartal sledeće godine, zvanično je odložen za septembar. Na sajtu kompanije kažu da je ovo učinjeno kako bi igra na izlasku bila maksimalno ispolirana (verujemo im na reč - setimo se samo wasser бага u Sacredu 1).



4in1 Leather Power FeedBack Wheel

MALO PRODAJNA MESTA:

BEograd NT Soft 011/303-1-303, Saša eStevan Electronic 011/2686-694, MM House 011/3610-510, Game-S 011/33-45-062, Metro Kmjača, Metro Zemun, Tempo Viline Vode, Tempo Novi Beograd, Idea Extra, PC Centar - Banjica 011/3672495, PC Centar - Kneza Miloša 011/3344-273, PC Centar - Konjarnik 011/3474-264, PC Centar - Požeška 011/2542-941, Strong Electronics 011/3619-419, Sampro 011/19-88-55, Mega Computer 011/286-13-13, Virtual Digital Studio 011-3112-049, The Biro 011/2169-176
NOVI SAD NS Games 021/458-058, Comtrade Shop 021/426-180, Metro, Tempo, PC Centar 021/6614-657, **NIŠ** Millhouse Computers 018/514-400, Game Box 018/514-666, Metro, Tempo **BOR** Deus 063/80-62-310, Link 063/770-6095 **JAGODINA** Crveni Džin 035/224-036 **PC Centar** 035/233-777 **KIKINDA** Xeon 0230/401-930 **ZAJECAR** Taurus 019/425-172 **PETROVAC NA MLAVI** Force Computers 012/335-005 **CRVENKA** Crvenka Net 025/523-757 **VALJEVO** Qbox 014/227-579 **ČAČAK** Uspen 032/340-410 **KRUSOVAC** Hazard 037/492-405 **ZRENJANIN** Mobelix 023/510-785 **Computer service** 023/523-757 **Avala** 3 023/515-173

Uvozi distribucija:
 Office Com d.o.o.
 011/208-2220
 Ex Ecentar d.o.o.
 011/2447-190

www.speed-link-srbija.com

acme®

www.acme.eu

We think the same

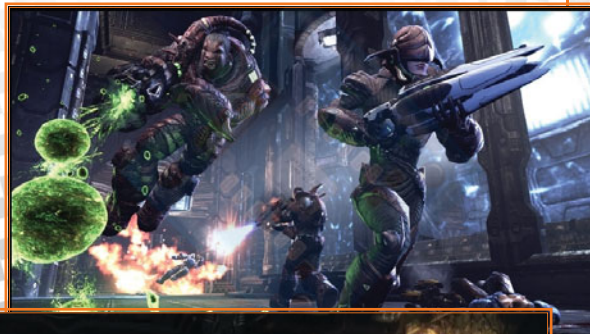


Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com

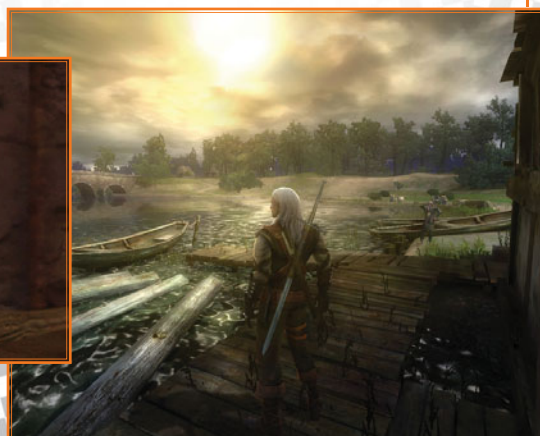
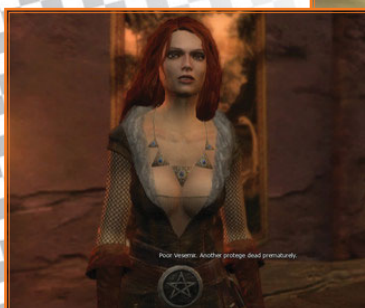
Unreal Tournament 3 PS3 mod converter

Epic Games sada i zvanično pušta prvu verziju alatke koja konvertuje PC modove za Unreal Tournament 3, tako da rade na PlayStation 3 verziji. Prethodno morate imati instaliran patch 1.1, uputstvo za korišćenje alatke može se videti na developer sajtu (<http://udn.epicgames.com/Three/PS3Mods.html>) dok se paketić može naći ovde: <http://download.beyondunreal.com/fileworks.php/official/ut3/ps3modtools.exe> Takođe, pojavio se novi paket mapa za Unreal Tournament 3, koji sadrži pet CTF i četiri DM arene. Možete ga preuzeti ovde: http://download.beyondunreal.com/fileworks.php/mods/holp_pack.zip



The Witcher patch 1.2

Ukoliko igrate novu odličnu rol-plej avanturu The Witcher, interesovaće vas da je Atari izbacio patch oznake. Spisak izmena sadrži neke značajne stavke, a najvažnija je ta da je znatno skraćeno vreme snimanja i učitavanja pozicija i nivoa. Pored toga, uklonjene su greške koje su uzrokovale nasumično pucanje igre, stare snimljene pozicije su kompatibilne sa novom verzijom, a patch se može skinuti ovde: www.thewitcher.com/registration/en/www/patch.html



Demigod

Saznajemo da firma Gas Powered Games, koju znamo po Dungeon Siegeu i Supreme Commanderu, radi na igri Demigod, fantazijsko-akcionom hibridu real-time strategije i role-play avanture inspirisane popularnim DotA modom za Warcraft III. Pošto verovatno znate sve o Doti, nemamo šta dalje da pričamo, a više informacija o igri pojaviće se u februarskom izdanju časopisa Games For Windows. Datum izlaska je nepoznat.



Warhammer 40K Soulstorm demo

Izašao je demo novog dela Warhammer 40K serijala real-time strategija po imenu Soulstorm. Paket težak 1.12 GB sadrži tutorial i dve misije i može se naći na raznim lokacijama, od kojih je jedna sledeća:

www.gamershell.com/download_22778.shtml



Lord Of The Rings Online podržavaće DirectX 10

Odeljenje za odnose sa javnošću kompanije Turbine objavljuje da će LOTR Online: Shadows of Angmar biti prvi MMO RPG koji će podržavati DirectX 10 interfejs. Korišćenje novog API-ja doneće bolje eefekte vode, čestica i osvetljenja na udaljenom terenu, kao i dinamičke real-time senke i svašta što je inače jako bitno za jednu MMO RPG igru.



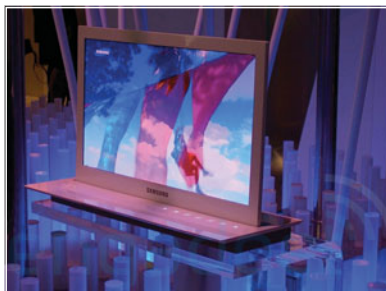


CES Izveštaj

Još jedan CES je došao i prošao, nije bilo puno senzacija, sigurno manje nego što smo navikli, ali opet imamo pun koš vesti i zanimljivih proizvoda koji su baš na CES-u ugledali svetlost dana.

autor: Bajić Srđan

Na "Konzjumer Elektronika Šou" u Las Vegasu akcije je bilo non stop, i gde god se okrenete videli ste elektroniku, logično, ali na žalost malo je bilo stvari koje su se zaista izdvajale od ostatka. Najviše prostora i najviše interesovanja privukli su HDTV proizvodi, što je donekle bilo i očekivano, a podbacili su proizvođači mobilne opreme – jedino su "Soni Erikson" i "Motorola" privukli veću pažnju novim proizvodima. Ostalih kategorija je takođe bilo, ali teško da smo videli nešto novo.



Računari i oprema

Što se tiče računara, CES je obilovao objavama raznih novih lapova, a Lenovo je bio najglasniji predstavljanjem svoje IdeaPad linije – od kojih neki nose nove (ili će nositi, ako se glasine o kašnjenju ispostave kao tačne) Intelove 45nm "Penrin" (Penryn) procesore. Samsung nikako nije prošao bez svog dela slave, najavivši Spinpoint diskove za lapove veličine 500GB,

tamo za mart. Semi nas je obradovao i SATA SSD-ovima veličine 128GB, koji će sa isporukom krenuti takođe s proleća.

Za slučaj da morate da budete daleko od štekera na nekoliko dana, "Voltek" je izmislio torbu koja može potpuno da napuni bateriju na vašem lapu za jedan dan sunca, a puni se i po hladu (doduše ne punom snagom). Ipak, "Generator" torba na žalost košta velikih \$599, koje bi neki od nas iskoristili za rezervne baterije i tako zeznuli prirodu.

USB 3.0, kojem se možemo radovati tek tamo od 2010, takođe je imao svoj mali štand na kom su zainteresovani imali šansu da vide kako će izgledati konektori za novi standard prenosa (4.8Gbps).



Ni gejmeri nisu zaobiđeni, NVIDIA je odabrala CES za predstavljanje svoje hibridne SLI tehnologije, koja za cilj ima povećanje brzine rada sparenih grafičkih procesora, ali i smanjenje potrošnje energije, što će najviše prijati laptop računarima. Upitani za vreme, zvaničnici



NVIDIA-e su bili mudri kao i uvek, rekavši "uskoro". Sa druge strane, od perifernih uređaja možemo izdvojiti Volfkingovu tastaturu i miš inovativnih naziva "Vorior" i "Truper". Tastatura je kružnog oblika sa WASD kombinacijom u centru, a kad je reč o mišonji, podaci su sledeći – 7080 fps, do 45ips i 20g detekcija pokreta, 2400 dpi rezolucija, LED displeji kojih nikad nije previše i manje više standardno dugme za "Rapid Fire" kojim možete da ispalite od jednog do četiri metka po kliku. Ceo paket košta oko stotinu zelenih. Naravno, ne moramo da kažemo da CES-u nije





nedostajao Optimus Maksimus, visoko cenjena tastatura ruske firme Art Lebedev.



Predsjednik kompanije "Intel" Pol Otelini osvrnuo se na internet danas i rekao da je svet na prekretnici i da ima priliku da ostvari tehnološki bum sličan onom televizijskom. Kao osnov toga on podrazumeva takozvani "Personalni Internet", koji se, umesto na traženju informacija zasniva na tome da informacije pronađu vas, kad god, odakle kod i kako god da ih trebate.

Da bi demonstrirao na šta konkretno misli, Otelini je uzeo mali uređaj (prototip) koji je sklop prepoznavao glasa, prevodioca, kamere, w-less net uređaja i turističkog vodiča, a ono što radi je da - u realnom vremenu vrši prevod dva sagovornika sa jednog jezika



na drugi. Konkretna uređaj radio je još neke zanimljive stvari kao što su prevod uličnih znakova ili menija restorana sa Mandarinskog na Engleski. "Ovo što smo videli samo je primer Interneta koji nas pronalazi i donosi nam informacije... Prevodi u realnom vremenu i pristup ogromnim bazama podataka tražice veoma veliku procesnu moć, a upravo tu nastupa Intel koji će to doneti za tri do pet godina". Teško da će se Srbija tu uklopiti, na žalost, imajući u vidu infrastrukturu koja



je potrebna za obavljanje zadataka koje je pomenuo Otelini.

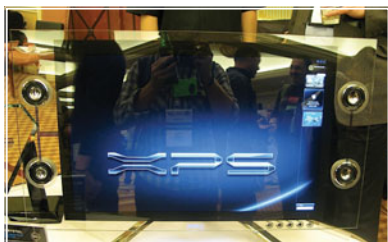
HDTV

Iz visokodefinicionog TV domena puno zanimljivih stvari na CES-u, pa bolje da krenemo odmah. Panasonic je u svojo bazi ponosno koristio plazma TV dijagonale 150 inča (nešto manje od četiri metra, u prevodu), snimak je dostupan na "JuTjubu", koga zanima. Odgovorili su

"NEC" i "Ejlienver" odvojenim, no ipak istim projektima zakrivljenog displeja. Displej je u stranju da potera zadatak iz grafičke na 2880 x 900 rezoluciji uz kašnjenje manje od 2 milisekunde. Za sada su primetne tri crte na displeju koje označavaju četiri panela koja kreiraju sliku, ali iz kompanija uveravaju da će se konačan proizvod činiti kao jedinstveni displej. U prodaju stižu u drugoj polovini godine, po ceni "većoj od 17" LCD-a, a manjoj od KIA-e", reče neko pametan iz "Ejliena".

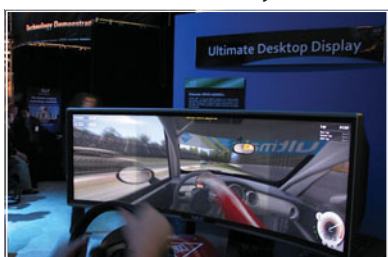
A upravo oni koji su sumnjali u mogućnost "Sonija" da proizvede 11" OLED TV ranije nego što je planirano, "Samsung", pojavio se i na CES od nikud doneo par OLED-a. I to jedan od 31", a drugi od 14", naspram "Sonijevo" 27" prototipa i pomenutog 11"-njaka. Veoma tanak displej i neverovatan kontrast od 1,000,000:1 krasi ovaj HD 1080p TV, a "Samsung" kaže da ne planira da proizvodi ove TV-e. Da, nego su ih napravili strogo da ismeju Soni.





U "ostalim vestima", publika je bila impresionirana "LG.Filipševim" 52" multitač displeju sa mogućnošću prepoznavanja pokreta ruke. Posetioci štanda su se zabavljali zumirajući i rotirajući dodirom "Google Earth" na rezoluciji od 1920 x 1080 piksela, a fotografisan je i Delov "Kristalni" 22" LCD.

Za inovaciju na ovogodišnjem sajmu pobrinuo se "Micubiši". Svet je po prvi put video laserski televizor. Ljudi iz Micubišija nisu želeli da govore o tehničkim detaljima, ali prisutni na prezentaciji televizora su posvedočili da proizvodi sjajne boje i ima odličan kontrast. Istini za volju, laser formira



najčistiju vrstu svetlosti, ali je pitanje da li će cena koja sigurno neće biti mala smanjiti konkurentnost "Micubišijevog" pulena na inertnom tržištu HDTV-a. Imajući u vidu da pomenuta firma poseduje (po njima) 75% LED laserskog tržišta, možemo očekivati da cene ne budu mnogo visoke, znajući da "Micubiši" neće ulagati sredstva u početna istraživanja i izgradnju.

DisplejLink tehnologija, naslednik DVI-a, isto je našla mesto na CES-u, a naša preporuka je da overite video na JuTjubu, gde je novinarka Veronika Belmont ispreskakala PR-a pitanjima o novom standardu prenosa slike. DisplejLink omogućava postizanje većih rezolucija od DVI prenosa i serviranje slikom više monitora, i to preko USB izlaza.

Mobilni telefoni

Kao što rekosmo, nismo se baš nagledali mobilne opreme na CES-u. Za Amere je važna vest bila da "Nokia N95" stiže do njih, a nama je ostalo da se budemo zadovoljni "Samsungovim" novim modelom". Na poslednjem danu CES-a predstavljen je njihov novi mobilni telefon,



"SGH-F490". Uređaj je namenjen višoj klasi i sastoji se od velikog 3.2" ekrana (koji radi u portretnom i pejzažnom modu), 5mp kamere, 3.5 mm audio ulaza, 130 MB skladišta sa mogućnošću microSD proširenja i fensi izgleda. Koštaće poštenih €530 kada krene sa prodajom u februaru.

Video oprema

I na ovom polju je dominirao "Samsung". Iako mu je video oprema bila u drugom planu na sajmu, ipak je našao vremena da predstavi dva svoja digitalca. Prvi, imena "i8" (jelda je lepše nego ono SGH-F490;

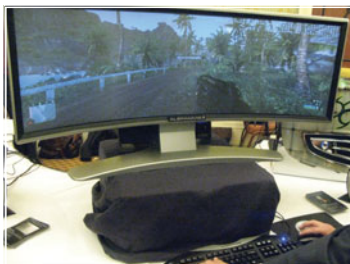


na slici je "i6"), spakovan je u vrlo lepu sjajnu kutijicu u kojoj se nalazi senzor od 8 megapiksela, 3x optički zum i 2.7" displej. Sama kutija je debljine 2cm, a od ostalih funkcija tu je MP3 audio i MPEG, AVI, MOV, WMV i ASF video plejbek. Korak napred napravljen je u snimanju video materijala, pri čemu je maksimalna rezolucija 800 x 592. "i8" će se prodavati za \$299.

Drugi aparat, GX-20, namenjen je naprednijim korisnicima. Velika DSLR kamera pravi slike rezolucije 14.6 megapiksela, a ima senzorsku stabilizaciju slike i ISO do 3200.

Ostalo

Među drugim stvarima vrednim pomena svakako je pogonski deo budućeg vodoničnog automobila Chevy Volt (kojem se nemojte nadati pa bar još pet godina), i kad smo već kod transporta, GPS displej koji pokazuje više dve stvari odjednom,



zavisno odakle gledate. Proizvođač je Delfi, a displej može vozaču da pokazuje jednu stvar, a suvozaču drugu.

Zatvorićemo predstavljanjem "Active Matrix 3DS OLED-XL" mikrod displejskog vizora koji stiže uz "Drimeksov" (Dreamax) Linuks-bazirani PMP. Vizor ima 800 x 600 rezoluciju i navodno daje isti utisak kao kad sedite dva metra od 54" ekrana. Sam PMP ima 12GB lokalnog skladišta i 8GB karticu, USB 2.0, NTSC / PAL ulaz koji automatski očitava AV signal iz mnogih uređaja uključujući TV, DVD plejer, iPod, PC, drugi PMP, konzole i

telefone. PMP je veličine 5.8 x 12.2 x 2.3 cm, a koliko je "težak" znaćemo u martu.

Za kraj da kažemo da je Bil Gejts na CES-u najavio povlačenje iz posla, pustivši kratak štreberski film (koji vas je u nekim trenucima pomalo i sramota da gledate), a koji se može pogledati na Tjubu. To je to sa CES-a, sledeći je u isto vreme sledeće godine, a naredni događaj koji ćemo ispratiti za vas i u sledećem broju o njemu pisati je "MacWorld" ("Teaser": "MacBook Air" – najtanji lap na svetu – 0.5cm).





Platforma: Playstation3, Xbox360

Razvojni tim: Criterion Games

Kontakt: www.ea.com/

Izlazi: 25. Januar 2008.

Burnout Paradise

PREVIEW



BURNOUT

PARADISE

Za razliku od većine drugih simulacija vožnje, u Burnout serijalu brzina nikad nije predstavljala glavnu komponentu igre... to su uvek bili sudari! Koncept koji su tek pojedini naslovi stidljivo pokušavali da primene, zaposleni u Criterion Gamesu već godinama približavaju savršenstvu. Demo koji smo imali na testu dao nam je sasvim realnu sliku o tome šta možemo da očekujemo u finalnoj verziji koja uskoro izlazi za Playstation 3 ili Xbox360.

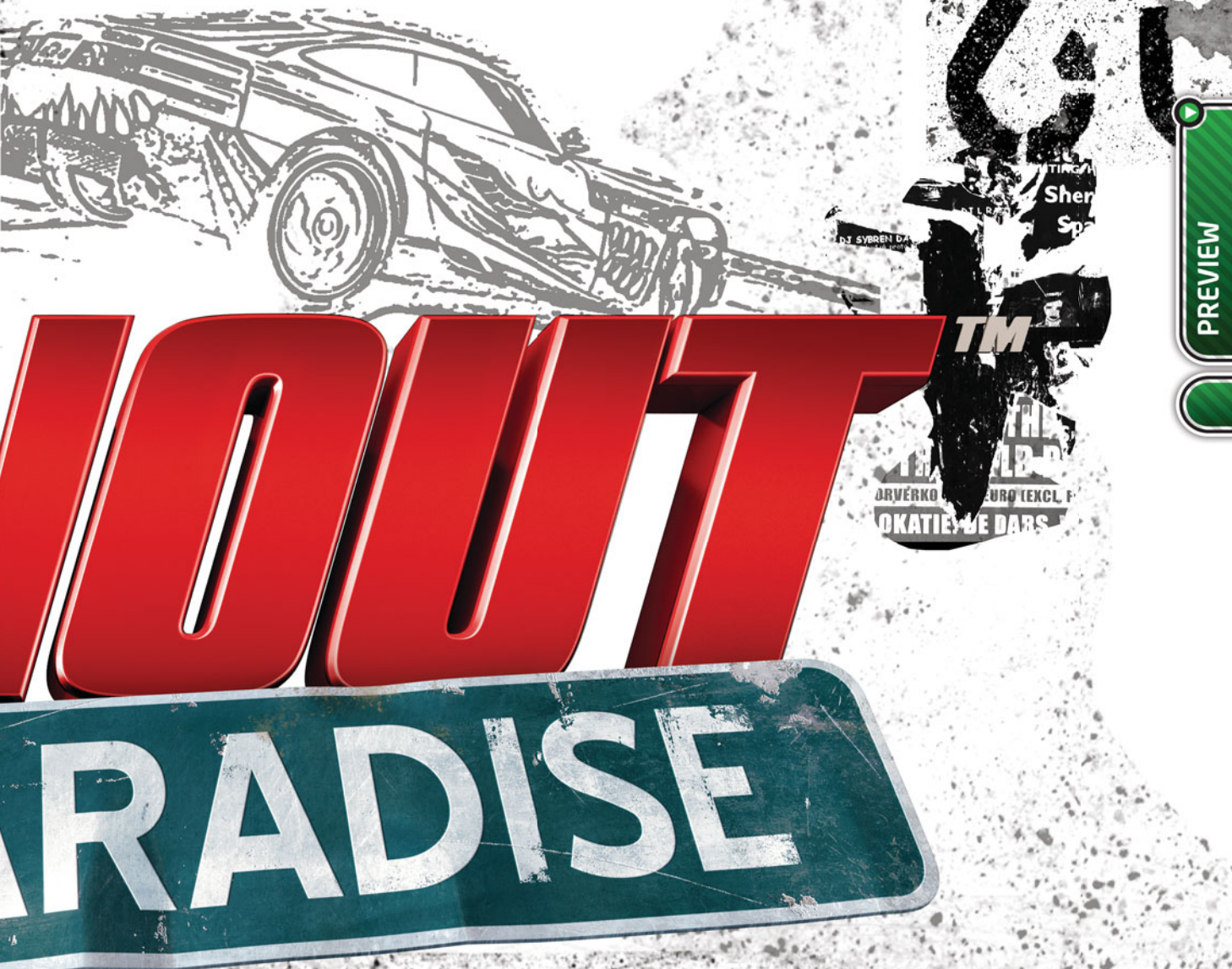
Najveća novina u Burnout Paradiseu je što je celokupna igra smeštena u jednom gradu, Paradise Cityju, za razliku od prethodnika koji su se odvijali na fiktivnim stazama širom naše planete. To naravno podrazumeva free roam mod, po ugledu na recimo novija Need For Speed izdanja ili odlični Midnight Club serijal. Ovakav korak razvojnog tima je pomalo zabrinjavajući, jer gotovo uvek postavlja ozbiljna ograničenja vezana za dizajn, odnosno raznolikost lokacija. Zbog toga, okruženje

može da deluje pomalo monotono i kao šok dosadašnjim veoma inventivnim i lepo osmišljenim stazama kojima smo voleli u prethodnicima. Ipak, ostaje tek da se vidi kako će to sve da izgleda u kompletnoj verziji igre.

Sa fokusiranjem naslova na jedan grad, došlo je i do promena u samom načinu izvođenja. Pored sumanute vožnje, vašu 'Boost' skalu ćete dopunjavati i prolazom kroz benzinsku pumpu. Instant popravke i farbanje automobila će takođe biti moguće, po veoma sličnom principu. Ceo utisak se dodatno osvežava ubacivanjem kaskaderskih elemenata poput skakaonica, prečica i proletanja kroz razne bilborde. Ostale novine su impresivnije iako naizgled nisu toliko bitne. Prikaz oštećenje automobila je unapređen u svakom nastavku serijala, pa se i ovog puta primećuje evolucija. Skok na konzole poslednje generacije Burnoutu je zaista prijač - ne samo da su vidna grafička

poboljšanja pri sudarima i da lomljenje prevoznih sredstava deluje zastrašujuće lepo, već je realističnost podignuta na mnogo viši nivo. Iako je igra i dalje totalno arkadnog karaktera, moramo priznati da je mnogo porađeno na fizičkom modelu, pa se automobili ponašaju prilično realno a svi žestoki sudari donose očekivano spektakularan rezultat. Ovde se primećuje još jedna razlika u odnosu na prethodnike - naime kako je serijal prolazio kroz razne faze razvoja tako je i poimanje kontakta





BURNOUT PARADISE™

PREVIEW

sa učesnicima saobraćaja menjano. U Burnout Paradise-u celom problemu pokušalo se prići na nov način, pa direktan sudar sa drugim vozilom bilo koje veličine i iz bilo kog smera donosi tragičan ishod. Ukoliko pak automobil udarite po strani, rezultat će biti mnogo povoljniji po vašeg četvorotočkaša.

Slanje rezultata i vremena na onlajn server je interesantno rešenje, jer će preko ingame tickera svi vaši prijatelji moći odmah da vide koliko ste dobri.... Ili loši. Ukoliko se pak odlučite za direktan okršaj,

svedeće vas se podrška za PlayStation Eye. Svaki put kada se desi neki sudar kamera će slikati vaš izraz lica što će dodatno podizati rivalitet u trkama.

Izbor muzičke podloge je veoma interesantan i nju čine između ostalih Soundgarden, LCD Systems, Airbourne, Junkie XL, Seether, Alice In Chains. Međutim najveće iznenađenje predstavlja ubačene kompozicije klasične muzike, poput Mocarta. Svoje ponovno gostovanje imati N.E.R.D. i Avril Lavigne sa identičnim pesmama

kao u prethodnicima što nas je prilično začudilo. Doduše, ovoga puta to podrazumeva samo jednu verziju pesme Girlfriend. Na spisku se naravno izdvaja, možemo slobodno reći himna Burnouta Paradise, Guns N' Roses - Paradise City iz potpuno razumljivih razloga.

I pored nekih ideja prema kojima moramo da imamo dozu skepse, Paradise deluje kao još jedan uspešan nastavak izuzetno popularne franšize, o kome ćemo sigurno dati svoj utisak u nekom od narednih brojeva.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Super Mario Galaxy

Stavite se u kožu Maria na njegovom putovanju kroz svemir, nebiliste spasili Princezu Breskvicu od Bowser-a! Planetoidi su nivoi, a gameplay je unapređen raznovrsnim efektima gravitacije i sve to skupa stavilo je ovu konzolnu igru na ubedljivo prvo mesto u Top listi!



Kane & Lynch: Dead Men

Igra koja za koju se smatra da je duhovni naslednik IO-ove predhodne igre Freedom Fighters, zbog velikih sličnosti u stilu kontrola, regrutovanja i upravljanja ekipom, osim što se radi o prilično nasilničkom i haotičnom putovanju dva čoveka.



- 32 Review: The Stonehenge Chronicles
- 34 Review: Asterix at the Olympic Games
- 38 Review: Monster Jam
- 40 Review: Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
- 42 Review: Next Life
- 44 Review: Kane & Lynch: Dead Men
- 48 Review: Shadowgrounds Survivor
- 50 Review: Soldier of Fortune Payback
- 52 Review: You Are Empty
- 62 Konzole: Super Mario Galaxy
- 66 Konzole: Uncharted: Drake's Fortune

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

PLAY!

redakcija
za potrebe
reviewova koristi
Benq FP93GX





Hellgate London: The Stonehenge Chronicles

Dvadeset drugog januara ove godine Flagship Studios je izdao prvo online proširenje sadržaja za Hellgate: London. Ova ekspanzija, naslovljena The Stonehenge Chronicles, označava uvođenje prve prave razlike između igrača koji plaćaju pretplatu i onih koji koriste opciju da igraju online besplatno.

Ova ekspanzija vodi pretplatnike kroz novi portal koji je otvoren u templarskoj bazi. Sa druge strane se nalazi nova hab stanica – Stonehenge iz koga igrači mogu da se upute u potpuno nove zone, sa do sada neviđenim tilesetovima. Takođe, kao da nije dovoljno to što se i sada igrači maksimalnog nivoa muče sa zonama prepunih višestruko jačih protivnika ne bi li se usrećili predmetom svog nivoa nove zone su još teže i koncipirane su tako da predstavljaju ultimativni izazov za punu družinu boraca.

Prva nova zona su Caste Caves. U divljini izvan Stonehengea nalaze se pećine naseljene svakom od demonskih kasta u igri – spektralni, nekroi, zveri i primusi odnosno čisti demoni. Takođe, na kraju svake pećine čeka vrhovni demon svoje kaste, naravno sa novim predmetima za one koji uspeju da ga pobede. Ipak, da

bi izbegli beprestano farmovanje ovih bosova dizajneri su uveli ključeve za ove pećine. Tačnije igrač mora da skupi po pet esencija odgovarajuće kaste demona da bi mogao da uđe u njihovu pećinu. Kada uspete da pobedite sve vrhovne demone u Caste Cavesima i uzmete im glave kao trofej put vas vodi u Moloch's Lair. Jedan od najmoćnijih demona, Pit Baron Moloch. Sem što je borba sa ovim bosom jedinstveni izazov u Moloch's Lairu se nalaze i najmoćniji unique predmeti koji su ubačeni u ovu ekspanziju. Poslednja zona, The Wild, zamišljena je kao jedinstven izazov za uvežbane timove boraca. The Wild je automatski prilagođena za grupe od osam boraca tako da bez obzira koliko ljudi ima u vašoj družini monstumi su jaki kao da imate još sedam igrača uz vas.

Da li je toliko podizanje težine vredno nagrada koje očekuju najupornije?

Trebalo bi da je tako, The Stonehenge Chronicles donosi nove klase oružja oklopa. Tako su tu četiri odnosno pet novih oružja i dve nove klase šlemova po frakciji. Takođe tu su desetine novih jedinstvenih predmeta, koji spadaju što u stare što u nove klase. Izgled novog oružja i oklopa je specifičan i vidno odudara od starih dizajnova iz originalne igre tako da ćete moći na prvi pogled da prepoznate pretplatnike sa novim krpicama i sjajnim igračkama.

Ako se već frustrirano pitate: "Pa dobro, ima li išta novo za nas koji smatramo da je igra i dalje nezavršena i ne zaslužuje da plaćam mesečnu pretplatu za njeno igranje?" Odgovor je, na zaprepašćenje širokih narodnih masa, pozitivan. Najveći broj promena tiče se Evokera i Guardian. Veštine ovih klasa su toliko prerađene da su ove dve klase (a i svi pretplatnici bez obzira na klasu) dobili specijalne "respec



Hellgate London: The Stonehenge Chronicles

Platforma: PC

Za: Bolje doterani Hellgate sa novim zonama, monstrumima, kvestovima i predmetima

Protiv: Ništa novo za one kojima ni original nije "legao"

Minimalna konfiguracija: Pentium4/Athlon 1.8 GHz, 1 GB RAM (2 pod Windows Vistom), 128 MB VRAM

Test konfiguracija: A64 3000+, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

Veličina: patch od 400 MB

Kontakt: www.hellgatelondon.com

Cena: besplatan download

Ocena: Prvi pogled na dodatak, nedovoljan za ocenjivanje

tokens" pomoću kojih mogu da ponište svoj trenutni raspored veština i naprave novi.

Za one koji vole da oprobavaju svoje borilačko umeće protiv drugih igrača odlične vesti – konačno je uvedena arena za duele! Više ne morate da čistite prozivljnu zonu i uključujete /pvp opciju da bi se borili protiv članova svoje družine već je dovoljno da izazovete nekoga na duel i da taj igrač prihvati i oba lika bivaju teleportovana u Duel Arenu gde poraženi borac biva trenutno ožvirljen i sledeći duel ne mora da čeka. Bitna dalja promena u mehanici igre su bonusi koji se dobijaju za igranje u družini. Do sada zaista nije bilo razloga za igrača pre nego što udari u monstume 56. nivoa da traži saigrača sem što je tamanjenje demonu u timu veselije. Sada se sa svakim novim članom družine višestruko povećava dobijeno iskustvo i kvalitet predmeta koji padaju od protivnika. Takođe mnogi tehnički detalji su ispeglani. Animacije templara su potpuno prerađene, omogućeno je prilagođavanje prozora za chat, i najbitnije uvedeno mnogo opcija u meniju za traženje grupa. Prerađena je i mehanika unapređivanja predmeta, sada unapređivanje košta upola manje svih postojećih fragmenata, ali uvedena je nova, ekstremno retka klasa fragmenata – Nanoshardovi koji su takođe neophodni za unapređivanje. Tu je i obilje prilagođavanja raznih predmeta i nekolicina ispravljenih bugova.

No, kada se podvuče crta, kakav je finalni zbir za The Stonehenge Chronicles? Otprilike pozitivna nula. Igrači koji do sada nisu digli ruke od Hellgate: Londona nastavili bi da igraju i bez ovoga, a oni koji ga ili nisu ni probali ili su mu okrenuli leđa nisu dobili baš mnogo razloga da mu se vrate odnosno da ga zaigraju po prvi put. Ipak, za verne igrače ovo je odličan smotuljak novog, svežeg sadržaja koji daje igri preko potrebnu svežinu.





13.690

Etranges Libellules / Atari

Asterix at the OLYMPIC GAMES

Najnovija igra koja nam opisuje pustolovine Asterixa i Obelixa stižu neposredno pred svetsku premijeru istoimenog filmskog ostvarenja, što pogađate, znači i da je inspirisana njime. Na sreću svih nas, ovde to ne predstavlja nikakav hendikep.

autor: Vladimir Dolapčev



Priča je identična kao na bioskopskom platnu i prati avanture Asterixa i Obelixa na Olimpijskim igrama, gde pokušavaju da pomognu sunarodniku Lovestorixu da osvoji srce prelepe Irine ali i da istovremeno zaustave Bruta koji pokušava da se reši svog oca Julija Cezara i postane novi vladar Rima. Iako biste pomislili da je reč o klasičnom akcionom ostvarenju u kome ćete samo tamniti stotine legionara, dobar deo gameplaya posvećen je logičkim sekvencama koje uslovljavaju dalje napredovanje. U avanturi uvek paralelno vodite i Asterixa i Obelixa, i možete ih menjati u svakom trenutku, dok vas onaj drugi prati ali i pomaže prilikom obavljanja dela zadataka.

Za divno čudo, ovakav koncept lepo funkcioniše u praksi, odnosno kompjuterski kontrolisani igrači u principu radi ono što od njega očekujete. Iako se oba junaka kontrolišu na identičan način, među njima postoji i dosta razlika. Ovo je posebno značajno kod rešavanja nekih problema koji zahtevaju angažovanje tačno određenog lika, recimo pentranja po fasadama na koje Asterix ima monopol (jer naravno, nijedna ne bi izdržala Obelixovu konstituciju). Nažalost, logičko-platformske sekvence deluje kao da su namenjene isključivo treniranju živaca, i nesumnjivo su najslabiji element igre. Platformskih deonica na svu sreću nema mnogo, pa ne smeta toliko što ćete morati da ih ponavljate par puta zbog nepreciznih





kontrola, ali izvršavanje jednih te istih radnji od početka do kraja avanture vremenom postaje vrlo naporno. Kada prvi put dobijete zadatak da udarate Rimljane tačno određenih boja to će vam delovati interesantno, ali kasnije, želećete samo da otaljate posao. Još kada glavni protagonisti počnu da vam ničim izazvani, po 15-ti put daju isti komentar za 2 minuta ili po stoti put vidite istu animaciju aktiviranja poluge biće vam svega dosta.

Ovo je zaista velika šteta, jer ostali elementi funkcionišu zaista dobro – borbene sekvence su odlične, zbog izuzetno komične animacije i velikom broja udaraca koje možete da izvedete, uključujući tu vitlanje Rimljana iznad glave, šamaranje ili legendarno lansiranje nebu pod oblake. Dodatne poteze učite kupovinom kod lokalnog trgovca i to legionarskim šlemovima koji su izgleda oficijalna moneta Olimpijade.

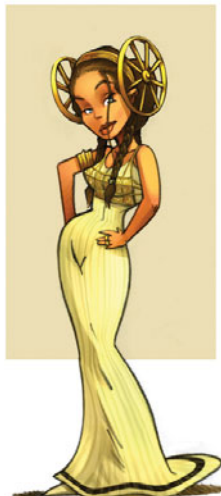
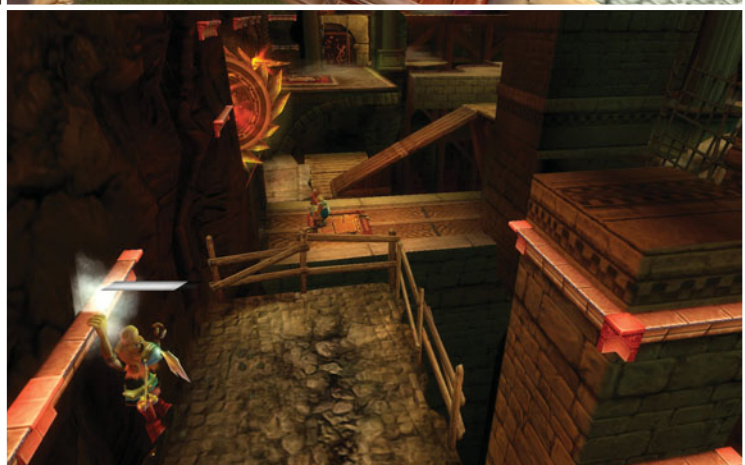
S obzirom na specifičnu temu koju igra obrađuje, nisu zaboravljene ni sportske discipline, od kojih su neke manje više standardne (sprint, skok udalj, vučenje konopca) a neke vrlo neobične (premlatiti što više legionara za predviđeno vreme, ili nekakva mešavina fudbala i tenisa u kojoj žabe glume lopte) i u principu, zabavne i kratke, a u njima se možete okušati i kroz poseban mod. Interesantno je da na takmičenjima možete voditi i Lovestorixa, ali je u pitanju čisto kozmetički efekat. S obzirom da je Atari odlučio da ovaj naslov ne objavi na trenutnoj generaciji konzola već samo na PlayStationu 2 i Wii-ju (koji hardverski sigurno nema šta da traži pored PS3 i Xbox360), nešto slabija grafička rešenja i u verziji za PC nisu nas nimalo začudila. To se najviše ogleda u jednostavnom izgledu objekata, prosečnih specijalnim efektima i pomalo mrljavim teksturama, ali stvari umnogome vadi solidan dizajn nivoa i likova, kao i njihova animacija koja je vrlo verno prenesena iz





crtanih filmova. Mogućnosti za podešavanje vizuelnih parametara ne postoje (osim kada je reč o rezoluciji), ali zbog niske zahtevnosti, to je teško uzeti za manu. Glavni kvalitet zvučne podloge jesu dijalozi glavnih junaka i njihovi komentari koji će vam sigurno mnogo puta izmamiti osmeh...barem dok ih ne čujete po stoti put. Nije nam jasno zašto su se autori uopšte odlučili da posle svakog ponavljanja neke česte akcije (recimo, vađenja amfora sa energijom iz zemlje) Asterix i Obelix uvek vode isti dijalog.

Asterix i Obelix at the Olympic Games je sasvim solidna igra koju spašavaju autentična atmosfera i kvalitetetno zamišljenje borilačke deonice, što će vas uz odsustvo ponude sličnih ostvarenja možda inspirisati da je nabavite, bez obzira na sve objektivne mane koje su i uslovile konačnu ocenu.



THEY STOLE MY GIRLFRIEND
AND TOOK AWAY THE SUN.
THERE IS ONLY ONE THING LEFT TO DO.
I'M GOING TO LONDON.

Distributorki i distributor:
extreme cc
Tel: +381 11 3809-113, 3809-114
Extreme CC je autorizovani
Electronic Arts distributer.



www.pegi.info



Hellgate™, London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™, London and the Hellgate™, London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by BANDAI NAMCO Games America, Inc. BANDAI NAMCO Games logo is a trademark of BANDAI NAMCO. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and 'Games for Windows' and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Way It's Meant To Be Played Logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. Pingo and the Pingo logo are trademarks and/or registered trademarks of Pingo, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner.



150
SMASH!

Torus Games/Activision

Monster Jam

Priznaćete, sportska kultura u Americi i kod nas u Evropi je totalno različita, a o tome najbolje svedoče sportovi koji su popularni s one strane Bare. Dok je tzv. američki fudbal (koji se gotovo uopšte ne igra nogom) koliko-toliko praćen i kod nas u poslednjih par godina, za Indy Racing ligom, NASCAR-om i pogotovu bejzbolom ne vlada apsolutno nikakvo interesovanje. Još jedno tipično obeležje američkog načina života predstavljaju i takmičenja ogromnih Monster kamiona, ali oni za razliku od već pomenutih šampionata, nisu toliko često zastupljeni u igrama. Naravno, ova konstatacija je najočitija na PC-ju, jer se još od Microsoftov Monster Truck Madness serijala kojeg smo igrali pre bezmalo 10 godina nije pojavilo apsolutno ništa. Uvidevši valjda tu prazninu, Activision je odlučio da Monster Jam objavi i za PC.

autor: Vladimir Dolapčev

Nažalost, već od starta se vidi da je reč o ostvarenju koje se nikako ne uklapa u savremene standarde. Glavni krivac za to je činjenica da je u pitanju port sa PlayStationa 2, i to jedan od lošijih koje smo viđali do sada. Umesto da podešavanja grafike postave unutar igre ili omoguće korisnicima da istu stvar obave preko nezavisne aplikacije kao u mnogim drugim multiplatform ostvarenjima, autori su se odlučili na krajnje nekonvencionalno rešenje gde se rezolucija određuje na osnovu one koju koristite na desktopu.

Naravno, na bilo kakva detaljnija setovanja jednostavno zaboravite, mada to i nije ozbiljna mana kada se zna da će zbog svog porekla Monster Jam prosto leteti i na prosečnim konfiguracijama. Više nam je zasmetalo što je redefinisane komandi nemoguće i što nemate nikakvu predstavu čemu koji taster čemu služi, a dodatnu konfuziju unosi interfejs, naročito ako koristite džojped.

Glavni mod igre je Championship u kome je potrebno da završite ukupno

4 takmičenja pre nego što dospete do finalnog šampionata koje se svake godine održava u Las Vegasu. Da biste to postigli, potrebno je pobeđivati ili beležiti plasmane među prva u tri u raznim disciplinama, poput klasičnih kružnih trka, eliminatora (poslednjeplasirani ispada posle svakog kruga), freestyle takmičenja (gde se ocenjuje vaše divljanje po areni) ili sprint trka. Takmičenja dakle ima više nego dovoljno, ali kvalitet njihove izvedbe nimalo ne oduševljava. Najmanje interesantne su nam se učinile regularne

Monster Jam

Platforma: PC, PlayStation 2, Wii, Xbox360

Za: konačno nova Monster truck igra za PC, odličan izbor vozila i vrsta takmičenja

Protiv: port sa PlayStationa 2, prosečna grafika i zvuk, nemogućnost podešavanja kontrola

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 256MB RAM, Ati Radeon 9600 Pro ili nVIDIA GeForce 6200

Test konfiguracija: Core2Duo 2,4GHz, 2GB RAM, GeForce 7900GS, glatko izvođenje u 1280x1024

Kontakt: <http://monsterjamonline.com/videogame>

Cena: 35 evra

OCENA 54

trke koje najviše podsećaju na Flatout, zbog toga što bivate nagrađivani za uništavanje objekata koji su vam na putu, dobijanjem posebnih nitro bonusa. Al protivnika je međutim vrlo loš i stalno se zakucava u vas dok se kamioni prilikom kolizije ponašaju vrlo nerealistično, pa ćete tako umesto da pregazite prepreku završiti u vazduhu i samo bespomoćno čekati ishod. Izbor vozila je odličan jer ih ima čak 20, mada im se upravljačke karakteristike nimalo ne razlikuju, pa je u pitanju samo kozmetički efekat.

S obzirom da ni za PlayStation 2 standarde ne izgleda bogzna kako, jasno je da je kada je grafika u pitanju, reč o potpuno prosečnom ostvarenju kojeg odlikuju solidni modeli Monster kamiona i prilično jednostavno okruženje, što se posebno odnosi na beživotne arene. Isti termin možemo uputiti i komentatoru kojeg ćete iovako brzo isključiti s obzirom na mali fond reči koje upotrebljava, a ni generički hard rock ne stoji ništa bolje. Začudo, jedino kvalitet zvučnih efekata zaslužuje prelaznu ocenu, najviše zbog dobre upotrebe 5.1 sistema. Ozbiljan problem predstavlja i vreme potrebno za startovanje trke – učitavanja su za igru ovako skromnog vizuelnog identiteta izuzetno dugačka.

Na podršku za više igrača jednostavno zaboravite – osim pomenute karijere i single event moda u koji ćete retko zalaziti igra ne nudi apsolutno ništa, što znači da nije potrebno više od par sati pre nego što je se u potpunosti zasitite.

S obzirom na više nego solidnu ponudu svih vrsta vožnji na PC-ju, mislimo da nije uputno da svoje vreme gubite na Monster Jam koji u svakom pogledu predstavlja zastarelo ostvarenje u čiji razvoj očigledno nije uloženo mnogo truda.



Focus Home Interactive/Frogster

Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

autor: Luka Zlatić

Šta biste uradili da ste najbolji detektiv na svetu i da dobijete pismo od najveštijeg lopova koji će doći u vaš grad, da vam ispred nosa izvrši pet velikih krađa? Naravno, prihvatili biste izazov. To možete učiniti u igri Sherlock Holmes vs Arsene Lupin. Ova avantura stavlja igrača u ulogu Šerloka Holmsa, čuvenog detektiva iz romana Artura Konana Dojla, a kao protivnika mu postavlja Arsena Lupena, lopova džentlmena iz romana Morisa Leblana. Ovaj duel nije samo duel dva velika uma, već i dve različite ličnosti i kulture. Duel starijeg i mlađeg, introvertnog i ekstrovertnog, usamljenog i velikog šarmera, Engleza i Francuza.



Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

Za: Odličan dizajn. Atmosfera na nivou. Teške zagonetke. Šerlok i Arsen.

Protiv: Pixel hunting. Engine pokazuje znake starenja.

Minimalna konfiguracija: Pentium 3 na 1.3GHz, 512MB RAM-a i DirectX 9 kompatibilna grafička karta sa 64 MB RAM-a.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 6600GT savršeno prikazuju duel dva velika uma u 1024x768 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.sherlockholmes-thegame.com
www.extremecc.co.yu

Cena: 1999 din

OCENA 75

Kako je ovaj duel predstavljen u četvrtioj avanturi o Šerloku? Vrlo dobro u svakom pogledu. Iako grafički engine nije najmoderniji, i ima svojih manjkavosti, dizajneri su izvukli mnogo iz njega. Svih pet lokacija na kojima se igra odvija su vrlo detaljno, i prilično verno prenesene u ovu igru, i često izgledaju zadivljujuće. Loša strana je što su likovi pomalo ukočeni, i što ćete prečesto biti usamljeni, čak i na mestima gde očekujete malo veću gužvu, što donekle kvari atmosferu koja je inače na zavidnom nivou. Muzička podloga je odlična i u njoj zaista možete uživati, dok su zvučni efekti na nivou jakog proseka.

Izvođenje igre je jako slično prethodnim Šerlokovim avanturama. Tu je klasično avanturističko P&C kretanje. Dok istražujete, cursor miša se pretvara u šaku kad god naiđe na predmet koji je moguće pomeriti ili iskoristiti. Naravno, moguće je rukovati predmetima koji nemaju



nikakve veze sa rešenjem zagonetke, što je realno ali i otežava igru. Stara boljka većine avantura – pixel hunting, odnosno pretraživanje svakog delića ekrana da biste pronašli nešto što će vam pomoći da krenete dalje i ovde postoji, pošto neke stvari nisu dobro označene (na primer knjige). Pošto je ovo igra o Šerloku Holmsu, moraćete dosta da se pomučite tražeći rešenja pojedinih problema, korišćićete lupu da ispitujete tragove, konsultovaćete enciklopedije da biste proverili istorijske podatke, a ponekad ćete morati i da ukucate tačno rešenje slovo po

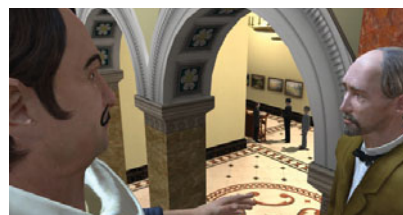


slovo... Sve ovo je, sa jedne strane, sjajno pošto odstupa od jednostavnih avantura u kojima je dovoljno samo kombinovati predmete iz inventara na pravom mestu, ali je opet nešto što će možda odbiti igrače koji ne žele toliko da se udube u problem da bi prešli igru. Ipak, najveći problem je to što bi neki problemi morali da budu rešivi na više načina, ali u igri je predviđen samo

jedan, što znači da ćete nekad morati da idete protiv svoje logike, poštujući do kraja onu koju su imali dizajneri.

I na kraju, kakva je priča? Od samog početka, i trenutka kada Šerlok dobija Arsenov izazov, prilično je bliska onome što smo navikli da čitamo kada je Šerlok u pitanju. Nije baš kao da je Dojl pisao, ali je dovoljno dobro. Pritom, pošto je u pitanju pet krađa koje Arsen izvodi, jasno je da ovde zapravo imamo pet slučajeva za Šerloka. Doduše, to znači da je unapred jasno da će Arsen četiri puta uspeti da izvrši krađu kako je naumio, a da je tek peti slučaj onaj pravi, odlučujući, što ipak makar malo kvari atmosferu.

Četvrta igra iz serijala o Šerloku Holmsu je odlična avantura, koja ima par sitnih mana, ali one ne bi smele da predstavljaju problem zaljubljenicima u igre ovog tipa, kao ni fanovima bilo kog od dva glavna lika. Sa druge strane, oni koji nisu preveliki fanovi ove vrste igara će možda biti odbijeni težinom nekih zagonetki.



The Adventure Company

Next Life

Kada prvi put krenete da igrate Next Life, sigurno ćete biti zaintrigirani. Glavni junak, mladi Adam Raichl (češke je nacionalnosti, kao i igra) gine u uvodnoj sceni u saobraćajnoj nesreći. Ubrzo zatim, umesto da se nađe u dubinama Pakla, ili da svira harfu okružen anđelčićima po Raju, naš junak se budi na misterioznom ostrvu. Tokom svoje avanture upoznaje druge ljude koji su imali sličnu sudbinu, ali dolaze iz različitih vremenskih epoha. Nažalost, autorski tim je postavio sjajnu premisu, i odlično dizajnirao ostrvo, ali u ostalim delovima igre nije bio tako uspešan.

autor: Luka Zlatić

Najveće razočarenje je svakako priča, koja napreduje jako sporo, ne dotiče se nekih tema koje su prilično očekivane kada se govori o "životu posle života", i generalno ne uspeva da ispuni očekivanja igrača koja stvori samim početkom. To bi samo po sebi ostavilo gorak ukus u ustima, pošto je u avanturi priča jako važna, ali ovde i igrivost ima nekih manjkavosti koje su već godinama poznate ljubiteljima P&C avantura. No, krenimo po "jedna dobra, jedna loša" redosledu...

Grafika je odlična. Pozadine su urađene u takozvane 2.5 dimenzije, sa lepo modeliranim likovima. Svaka pozadina je prilično živa, i na ekranu se stalno nešto dešava. Atmosfera ostrva je odlično dočarana i vrlo pozitivno utiče na igrača u samom početku igre. Nažalost, ta "magija" prilično brzo padne kada se susretnemo sa nekim drugim stvarima.

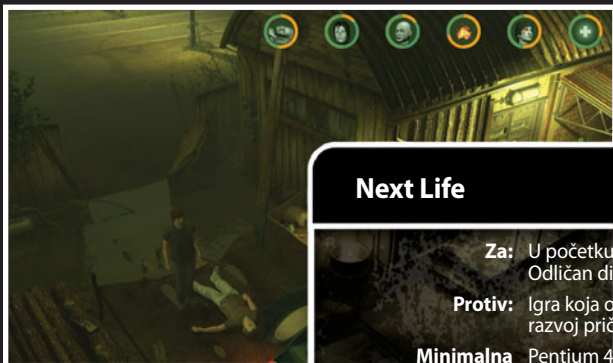
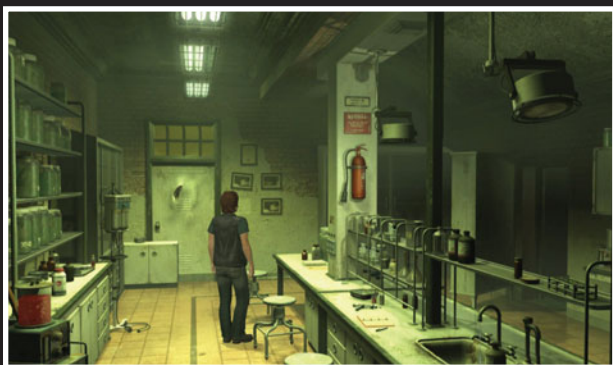
Većina zagonetki je standardna po svojoj postavci. Potrebno je pronaći pravo mesto za korišćenje jednog ili više predmeta, ili njihove kombinacije. Pojedine zagonetke su pomalo bizarne i teške za shvatanje, ali to po samoj postavci igre ima smisla i ne može se nazvati manom. Zato se manama može nazvati neverovatna želja programera da primoraju igrača na surov pixel hunting (odnosno lagano prelaženje mišem po ekranu da se pronađe predmet ili mesto na kom se može iskoristiti), kao i neverovatna linearnost. Ovde ne samo da ne postoji više načina da se zagonetka pređe, nego morate da ispunite i neke sulude preduslove. Primera radi, na samom početku možete da pokupite grančice, kamenje i travu i da uz pomoć njih potpalite vatru. Međutim (potpuno

nelogično) da biste počeli da je palite morate da razgovarate sa ostalim stanovnicima ostrva, kako bi vam oni objasnili da vatru treba založiti.

Stanovnici ostrva su još jedna prilično pozitivna strana igre, iako su njihovi likovi generalno klišeji, dovoljno su dobro odglumljeni i zanimljivi da vam je na trenutke pomalo žao što u Next Lifeu nema više dijaloga. Dodatan šmek im daju glasovi glumaca, koji imaju zanimljive akcente. Generalno, i ostali zvučni efekti su dobri i služe svrsi, a muzika je (kada je ima) nenametljiva i samo pomaže atmosferi.

Adam će tokom igre tri puta biti učesnik svoje noćne more, u arkadnim sekvencama. Problem je što one nailaze potpuno neočekivano i bez ikakvog objašnjenja, pa ćete morati da ih ponovite bar po jednom čisto zato što nemate pojma šta u njima da radite. Još ako ste čisti avanturista i ne volite da se lomatate po tastaturi, nemogućnost da ove sekvence preskočite je dodatni minus.

Za razliku od Dreamfalla, koji je imao sjajnu priču, ali je bio loša avantura, Next Life je negde na pola puta u oba segmenta. Avanturistički deo ima manjkavosti koje nerviraju igrače ovog tipa igara već godinama, a arkadne sekvence su prilično promašile metu. Priča odlično počinje, ali se presporo razvija, a ni pravac tog razvoja nije baš najsrećnije odbaran (mada je ovo ipak stvar ukusa). Ovo, jednostavno rečeno, nije ni dobra ni loša igra i sigurno postoje igrači koje će priča privući dovoljno da im se dopadne, ali je većini bolje da je jednostavno zaobiđe.



Next Life

Za: U početku jako zanimljiva priča. Sjajna osnovna ideja. Odličan dizajn.

Protiv: Igra koja odustaje od onog što je započela. Spor razvoj priče. Preteran pixel hunting.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 1.5GHz, 768MB RAM-a i DirectX 9 kompatibilna grafička karta sa 64 MB RAM-a.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra su više nego dovoljni za igranje u bilo kojoj rezoluciji sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.theadventurecompanygames.com/next_life/index.html

Cena: oko 20 evra

OCENA 50



Eidos/IO Interactive

Kane & Lynch: Dead Men

Adam Marcus, poznatiji kao Kane je osuđen na smrt. Dok ga u kombiju prevoze na poslednje odredište, kolonu napada grupa maskiranih ljudi. Iza napada stoji grupa The7, čiji je Kane bio pripadnik. Nakon jedne oružane pljačke u Venecueli on ih je navodno izdao i uzeo sav novac za sebe. Njihov cilj je da dođu do svog novca, ucenjujući Kanea životima njegove porodice, i da ga na kraju eliminišu. U kombiju sa Kaneom bio je i Lynch, nasilni paranoidni šizofreničar, koji se kljuka lekovima da bi ostao miran. Zajedno, njih dvojica kreću putem izdaje i nasilja...

autor: Luka Zlatić

Nakon ovog vrlo uzbudljivog uvoda ulazimo u novu igru IO interactivea, koja kombinuje neke elemente njihovih prethodnih hitova (Freedom Fighters i Hitman), i unosi i ponešto novo. Igrač je u ulozi Kanea (a postoji mogućnost da mu se pridruži suigrač koji tada vodi Lyncha), i kroz mnoge nivoe vodi ekipu kriminalaca sa jasnim ciljem da se osveti kidnaperima svoje porodice. Proces osвете

je vrlo jednostavan, treba pobiti sve što izgleda iole preteće po glavnog junaka.

Ovaj naslov će vas sigurno osvojiti sjajnim dizajnom nivoa, odličnom grafikom (naročito kada pričamo o PC verziji, a igra je izašla i za Xbox 360 i PS3), zanimljivim dijalozima (kojima, istina, dominira reč Fuck) i šansom da, ne samo igrate u ulozi kriminalca, nego vodite osobe koje nisu ni antiheroji, nego

čiste sociopate (ok. ako vas ta tematika zanima). Na to treba dodati i neprestanu akciju i odlično zamišljene situacije u kojima ćete se konstantno nalaziti, naročito u prve dve trećine igre. Utisak sa te strane na kraju kviri što je poslednja trećina igre nešto slabija od prve dve.

Mnogo veći problem, i ono što zaista kviri utisak su loš AI kako savoraca, tako i protivnika, i prosečna mehanika borbe

SCENA

73

Kane & Lynch: Dead Men

Platforma: PC**Za:** Interesantna priča i likovi. Zanimljivi nivoi. Mnogo akcije.**Protiv:** Slab AI. Loše izvedene borbe. Prekratka igra.**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600 ili ATI X1300 grafička kartica.**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra će vam dozvoliti da eliminirate Kejnove protivnike u rezoluciji 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima.**Kontakt:** www.kaneandlynch.com**Cena:** oko 40 evra

koja kako tako funkcioniše, ali nije na nivou koji se očekuje od IO igre. Šta se tačno dešava? Postoji sistem automatskog nalaženja zaklona koji ne funkcioniše kako treba, a pritom je i bagovan pa će se vaši saborci sa vremena na vreme zaglavljivati u teksturama. A čak i ako uspete da se sakrijete, poginućete, a da ne budete 100% sigurni zašto se to desilo. Protivnici imaju običaj da ležerno posmatraju kako

im snajperom ubijate jednog po jednog drugara bez ikakve želje da se sakriju ili zapucaju ka vama. I na kraju, iako je za očekivati da postoji više načina da se pređe misija (kao npr. u Hitmanu), sve se svodi na isti sistem, što ume da učini igru repetitivnom.

Pored kampanje tu je i jedan jedini mod za više igrača (ne postoji ni online co-op?!?), ali je tu kvantitet nadoknađen kvalitetom.

Između četiri i šest igrača ulazi na mapu sa ciljem da sakupi što više novca i stvari od vrednosti, za određeno vreme, ili dok ne budu eliminisani od strane "policajaca". Ono što čini mod zanimljivim je mogućnost da u bilo kom trenutku izdate svoje saborce, ubijete ih i pokupite njihov novac. Ono što čini mod izazovnim je što nakon smrti saborci prelaze u protivničku ekipu (koja je do tada bila popunjena



So, we're good?



We could've gone to the hotel first. 12 hours on a fuckin' plane, my neck is killing me!





botovima) i jure vas kako bi povratili svoj novac. Možda ovo zvuči konfuzno na papiru, ali samo posle jedne partije sve će biti potpuno jasno, i verovatno će vam se dopasti dovoljno da vam Fragile Alliance (kako se mod zove) bude najveći razlog da zaigrate Kanea i Lyncha.

Kane & Lynch: Dead Men nikako nisu savršena igra, i mnogima se neće dopasti, ali sigurno postoje igrači koji će njome biti oduševljeni. Istina je da je osećaj prilikom borbi malo čudan i da je AI slab, kao i da je sedam sati za prelazak kratko (mada je očigledno da to u poslednje vreme postaje standard), ali akcije ima mnogo, nivoi su zanimljivi, a skriptovani

dogadaji su sjajni. Iako je vođenje para koji se sastoji od psihopate i ubice nešto što će mnoge odbiti, oni koji shvataju da je u pitanju samo igra, i koje ta tema na bilo koji način zanima će uživati u sasvim solidnoj i zanimljivoj priči, po kojoj će biti snimljen i film. Mala poboljšanja u nekim elementima, i ovo bi bio veliki hit.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Shadowgrounds Survivor

Top-down pucačine su izumiruća sorta, koja je u izvesnoj meri zastupljena samo na konzolama. Što se tiče PC platforme, jedini naslov vredam pomena u proteklih godinu dana je Shadowgrounds. Postigao je dovoljan uspeh da se Meridian4 i FrozenByte odluče za nastavak – Shadowgrounds Survivor.

autor: Nemanja Aleksić

Za one koji se nisu susreli sa Shadowgrounds, u pitanju je pucačina iz poluptičje perspektive gde se sami suprotstavljati hordi stranih plaćenika i domaćih izdajnika sa druge planete. Lika pomerate preko tastature, dok se nišanje i paljba vrši preko miša.

Prva stvar koja se mora napomenuti je da je najveći uticaj na dizajnere imao Doom serijal. Atmosfera, naoružanje, pa čak i protivnici izgledaju prepoznatljivo, što ne mora automatski biti loša stvar. Uviđene su greške iz Shadowgrounds i one su uglavnom zaobiđene. Više se ne forsira pozadinska priča kroz koju saznajete pozadinu incidenta. Na početku saznajete da je vanzemaljska rasa napala vašu planetu, i da je Nova Atlantida, jedina



kolonija na toj planeti, poslednje uporište preživelih. Nećete više preturati po PDA uređajima već ćete sve informacije u vezi zapleta (tj. nepostojanja istog) dobijati između misija. Druga promena je broj karaktera. Umesto jednog mehaničara koji tegli pet tona naoružanja, vodite tri lika, gde je svako ograničen na po četiri oružja. Likovi će se iz misije u misiju smenjivati, dok ćete u završnici moći da birate koga ćete voditi. Povremeno ćete ubistvom vanzemaljca dobiti mehaničke delove koje ćete koristiti za pojačavanje oružja. Svako oružje ima tri opcije za unapređenje, od koga je jedno sekundarna paljba. Sem naoružanja razlikuju se i u specijalnim sposobnostima, koje unapređujete kako napređujete u nivoima iskustva. Svima je zajedničko povećanje energije, senzor a-la



Osmi Putnik 2, kao i verovatno najkorisnije unapređenje, a to je automatsko korišćenje prve pomoći kada vam energija spadne ispod 50HP. Marinar je klasičan all-round borac koji tegli pištolj, automatsku pušku i lanser raketa. Puška je odlično rešenje za svaku situaciju, dok je lanser dobar za grupisane protivnike, kao i za teškaše jer sekundarna paljba ispaljuje sve četiri rakete odjednom i ne ostavlja ništa u komadu. Sem toga jedini nosi kasetne bombe, a



Shadowgrounds Survivor

Za: Zabavno napucavanje horde vanzemaljaca

Protiv: Kratka i laka

Minimalna konfiguracija: 1.5GHz CPU, 512RAM, 128MB GFX

Test konfiguracija: Athlon 6000+, 2 GB RAM-a i 8800 Ultra lako eliminišu sve što pokuša da ih napadne.

Kontakt: www.shadowgroundssurvivor.com

Cena: oko 12 evra.

SCENA 76

REVIEWS



može i da se penje na velike protivnike i jednim metkom im prosvira lobanje. Neidentifikovani Rus je piroman koji se specijalizovao za blisku borbu. Gorivo koje pije služi i kao municija za bacač plamena. Sem njega ima i sačmaru i ručni top, što ga čini najboljim za blisku borbu. Snajperista je verovatno najteži lik za igranje. Railgun je oružje koje prolazi kroz protivnike, i kada se unapredi, meci se rikošetiraju o čvrste površine – idealno oružje za masakr u

uskim hodnicima, i pucanje bez izvirivanja. Pištolj je oružje na koje ćete se oslanjati dok ne dođete do plazma puške, pošto poseduje štit koji apsorbuje neprijateljsku paljbu. Jednom kada dohvatite plazma pušku stvari postaju lakše, pogotovu kad unapredite snajperistu da može da uključi bullet-time efekat u kome se kreće i puca mnogo brže od protivnika.

Na pojedinim lokacijama ćete imati priliku da koristite mechove i stacionarne topove, mada su te deonice generalno dosadnije od pešadijskog dela. Neobično je što postoji samo jedan klasični boss u igri, i on je skoro na samom početku igre. Protivnici su prilično jednostavni i nemaju taktiku, već jure pravo na vas, ali vas neće pratiti daleko od početne zone ako se ne bore prsa u prsa.

Audio i video doživljaj je zadovoljavajuć. Muzička podloga, kao i grafički dizajn protivnika i okruženja, se fino uklapa u akcionu horor atmosferu kakvu smo videli u filmu Osmi Putnik 2. Efekti eksplozije su solidno urađeni i veoma česti pošto su burad sa gorivom na skoro svakom uglu. Ukoliko nanesete masovnu štetu neprijatelju, njegovi komadi će se razleteti na sve strane, ukoliko ima šta da se razleti. Posebno je obraćena pažnja na osvetljenje, što se najbolje vidi kada upalite baterijsku lampu na grudima.

Jedine dve veće zamerke koju imamo je lakoća igre (čak i na najvećoj težini) i nedostatak online moda. Postoji coop opcija ali je isključivo na jednom kompjuteru. Utešna vest je što igra podržava više tastatura i miševa. Manja zamerka je da je igra prilično kratka. Ukoliko skupite dovoljno skrivenih tokena otključaće se dodatne opcije za ponovno igranje, poput povećane brzine igre ili crno belog ekrana. Postoji u survivor režim gde možete juriti što bolji skor na pojedinačnim nivoima. S obzirom na specifičan žanr igre, Shadowgrounds Survivor ćete ili zavoleti ili vas uopšte neće interesovati. Sve u svemu igra koja će vas zabaviti jedno kratko vreme.



Cauldron/Activision

Soldier of Fortune PAYBACK

Pitanje koje se samo nameće jeste da li je jednom gigantu kao što je Activision, zaslužnom za neke od najvećih naslova svih vremena (Hexen II, Quake II, MechWarrior 2), koji je u 2007. godini zabeležio rekordni nivo zarade, uključujući i ultra popularni Call of Duty 4 koji se nedeljama ne svlači sa prvog mesta liste najprodavanijih igara, bilo neophodno da finansira i objavi igru kao što je Soldier of Fortune Payback. U trenutku kada je tržište preplavljeno kvalitetnim naslovima istog žanra malo je verovatno da će ovaj (crnil) biser uspeti da ostvari značajniji profit, ali to je već njihov problem...

autor: Nikola Branković

Pred nama je treći po redu nastavak Soldier of Fortune franšize, koji očigledno ima malo dodirnih tačaka sa svojim prethodnicima. Prva dva dela, svaki u svoje vreme, ostvarujući zavidan uspeh pružili su ljubiteljima kvlaitetno igračko iskustvo i doneli jedan sasvim nov, s oduševljenjem prihvaćen, koncept sakačenja leševa i otkidanja udova nesrećnim NPC-ovima. Međutim, nakon izlaska drugog dela Double Helix, gotovo

šest godina nije bilo ni traga ni glasa od čuvenog soldžera. Bolje da je i ostalo tako, jer sve što smo dobili jeste bleđa senka koja na jeftin način pokušava da proda čist škart umotan u svetlucavu, ali odavno prežvakanu, foliju.

Zaista, počev od glavnog menija, koji jedva da sadrži par osnovnih opcija ispisanih običnim slovima (bez ikakvih dugmića ili ne daj bože animiranih elemenata), preko

options podmenija gde za podešavanje grafike imate samo promenu rezolucije, shvatate da se autori nisu mnogo trudili. Na početku nivoa birate vrstu oružja i opreme, gde dodatno selektujete željeni optički nišan, prigušivač, stabilizator i sl. Valja pohvaliti veliki arsenal oružja, uključujući više vrsta shotgunova, mašinki, puškomitraljeza, grenade launchera, ali sve se završava samo na tome. Njihova upotreba vrednost gubi svaki smisao jer

Soldier of Fortune Payback

Za: Masakriranje NPC-ova

Protiv: Užasan A.I.. Retki checkpointi. Loša zvučna podloga. Mršav gameplay.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2.5GHz, 512 MB RAM, DX9 grafička sa 2.0 Shaderima

Test konfiguracija: Sve je išlo glatko u rezoluciji 1024x768 na mašini P4 3.6 GHz, 1024 MB RAM-a i GeForce 7600GS

Kontakt: www.mercenarieswanted.com

Cena: oko 40 evra

OCENA 45



municiju nećete naći u toku igre pa ćete biti primorani da koristite ono što se nađe na putu, a to je u većini slučajeva AK-47. Takođe, prilikom paljbe gotovo i da nema trzanja tako da mu dođe skoro isto kada pucate iz pištolja ili mitraljeza, čak ćete moći slobodno da trčate unaokolo sa okom na optičkom nišanu i istovremeno veoma precizno zasipate neprijatelja vrelim olovom.

Glavni junak je izvesni Thomas Mason, plaćenik kojeg angažuje tajna agencija za svoje specijalne zadatke. I to je otprilike sve što bi trebalo da znate, pošto se cela priča u suštini svodi na to. Informacije o tekućim ciljevima misije i zadacima biće prikazane prilikom učitavanja nivoa, a u toku igre ćete detaljnija uputstva dobijati radio vezom od simpatičnog

ženskog glasa. Još na srednjem nivou težine poprilično ćete se oznojiti, ali ne zbog realne težine i izazova već zbog neverovatno loše odrađenih skripti i glupe A.I. rutine. Neprijatelji ne pokazuju apsolutno nikakve znake inteligencije ili organizovanog ponašanja. U većini slučajeva će već na razdaljini od 7-8 metara u sred borbe prestati da pucaju i zaletće se da Vas tresnu kundakom (veoma pametno). Sa druge strane, obdareni su čulom koje ih upozorava na opasnost pa će se, čak i kada im nećunjo pridete s leđa, naglo okrenuti i nerealno precizno vam pucati u glavu bez obzira na vaše kretanje. Kao šlag na tortu dolaze učestale materijalizacije protivnika iza vaših leđa u deonicama koje ste već prošli i očistili. Da stvari budu gore, proizvoljno snimanje pozicije nije dozvoljeno već ćete

morati da se zadovoljite sistemom veoma retkih checkpointa.

Ni tehničke karakteristike nisu jača strana, šta više postoji veliki kontrast između pojedinih elemenata. Na primer, na jednoj strani imamo kvalitetno osvetljenje, depth-of-field blur efekte i teksture a na drugoj očajnu motion fiziku karaktera, lošu glasovnu glumu i uopšte zvučnu podlogu.

Payback drastično odskaka iz celog serijala, i jedino što ga vezuje za prethodne nastavke, osim imena, jeste prstanje otkinutih glava i udova začinjeno gejrirama krvi. Ako se još niste zasitili ovoga ili ste prespavali prva dva dela imate našu preporuku, u suprotnom zaobidite je, jer sve što ćete dobiti je razočarenje.





Digital Spray Studios/1C Company

You Are Empty

autor: Nikola Branković

Kao što se "original" roba sa buvljaka odmah prepozna po "slučajnim" pravopisnim greškama u nazivu brenda, tako se i low budget igra naslućuje još po naslovu i upotrebljenom fontu. You Are Empty je pucačina u prvom licu, izdata zajedničkim ulaganjem izdavača 1C i Atari, koja se svom snagom trudi da potvrdi prethodnu izjavu. Da stavimo na stranu vizuelni aspekt i ukupne tehničke karakteristike, koje, uzgred, kasne minimum četiri do pet godina, sa usko linearnim gameplayom, krajnje nemaštovitim i loše modelovanim protivnicima, priglupim AI kodom, ova igra apsolutno nema šta da traži niti može da se poredi sa bilo kojim modernim naslovom.



You Are Empty

Za: Zanimljive cut scene.

Protiv: Sve ostalo.

Minimalna konfiguracija: Pentium 2.4GHz ili AMD Athlon/Sempron 2500+, 512 Mb RAM-a, GeForce FX 5600 ili ATI 9600.

Test konfiguracija: Core 2 duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT; Nije bilo nikakvih zastoja i u najvišim rezolucijama.

Kontakt: www.youareempty.com

Cena: oko 20 evra.

SCENA 35



Radnja se odvija u staljinovskoj Rusiji pedesetih godina prošlog veka. Sovjetska vlada, na čelu sa (ludim) naučnikom, u želji da svoje komunističke težnje nametne ostatku sveta razvija tehnologiju kojom će zauvek promeni čovečanstvo. Izgrađena je stanica sa gigantskom antenom koja talsnom emisijom izaziva genetsku mutaciju kod ljudi i tako ih evolutivno unapređuje odnosno pretvara u superbića. Međutim, nešto je krenulo naopako i najveći deo populacije je, pogađate, ili ubijen ili transformisan u mutirane monstume. Tu uskaćete vi kao visoko rangirani pripadnik vojne organizacije kog je, na putu do posla, prilikom prelaženja ulice udario kamion baš u vreme velike transformacije. Zahvaljujući nesvesnom stanju nakon udesa vi ste jedan od retkih koji nisu mutirali tako da se ubrzo budite u bolnici punoj krvožednih mutanata. Na vama je da spasite svet.

Akcija će se odigrava podjednako i na otvorenom i zatvorenom prostoru uključujući uglavnom sive i turobne lokacije poput raznih fabričkih hala, magacina, podzemnih prolaza i železnica obuhvatajući i dosta urbanih gradskih kvartova gde ćete, na putu ka istini, naići na razne oblike mutiranih ljudi i životinja.

Monstrumi su očajno modelirani, neki čak i iskopirani iz drugih igara što će stvoriti osećaj već viđenog, a i da nije toga nekoliko različitih vrsta će se konstantno

smenjivati i ubrzo će vam sve postati jednolično. Evidentno je da su dizajneri imali nedostatak kreativnosti jer pojedine kreature kao što su džinovska mutirana kokoška odnosno pacov, prsata bolničarka bez lica, bakica-čudovište sa srpom u ruci i td. će vam pre izmamiti osmeh na lice nego vas uplašiti. Veštačka inteligencija je posebna priča, ustvari o njoj i nema puno toga da se kaže jer je gotovo i nema. Protivnici će se materijalizovati po čoškovima bukvalno niotkuda i tada će ili bezglavo trčati ka vama ili kao ukopani stojati na tom mestu i pucati. Ah da, postoje i momenti kada se bukvalno sudaraju međusobno.

Od oružja je prisutna čista klasika kao što su fracuski ključ, Mauser pištolj, shotgun, puška, molotovljev koktel, tako reći autentično oružje tog vremena sa izuzetkom eksperimentalne električne puške, što je pomalo čudno s obzirom na činjenicu da su neprijatelji skroz "nekonvencionalni". Prilikom pucanja nemate osećaj da ste bilo šta pogodili,

protivnici i okolina prosto upijaju metke. Slična je situacija i kada vas pogađaju, tako da se zbog nedostatka bilo kakve vizuelne identifikacije lako može desiti da ne primetite da vam je energija pri kraju, osim ako redovno ne pratite health-bar.

Još jedna stvar koja bode oči, ili bolje reći živce, jeste brzina kojom se krećete. Kretanje je nelogično sporo i ne postoji opcija trčanja niti bilo koji način ubrzavanja. Ali to vam neće biti veliki hendikep s obzirom da su i protivnici jednako spori i da tokom borbe uvek nailaze jedan po jedan, nikada grupno. Ovo ostavlja dosta prostora za maneuvre ali istovremeno čini igru dosta lakom i što je najgore ubija i svaki njen smisao. U igri u kojoj je glavna poenta besomučno ubijanje protivnika, kao što je na primer u Painkilleru, nedostatak brzog kretanja kao glavnog pokretača akcije je stvarno besmisleno.

You Are Empty je igra koju treba zaobići u širokom luku.



Najbolje igre 2007. godine

Kao i prošle godine, i ove se bavimo najboljim naslovima za PC i konzole. Međutim, za razliku od prošle godine, ovoga puta smo od svih naših saradnika tražili Top Liste njihovih omiljenih naslova, ali uključili i vas, naše drage čitaoce. Više nego prošlog puta, i vi ste bili kreator liste najboljih igara u 2007. godini. Prvo ćemo se pozabaviti specijalnim nagradama među video igrama, a zatim i glavnim listama.



NAJBOLJI RTS – Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Bilo je dosta igara koje su pretendovale na mesto najbolje strategije u realnom vremenu u 2007. godini, ali je C&C3 u isto vreme ponudio igračima i ono “nešto više” i povratak korenima. Odličan multiplayer, sjajna atmosfera, filmske među-scene, poznati glumci, popularni Kane i čitava jedna nova rasa, dovoljna su garancija da je Tiberium Wars vrhunska zabava za sve fanove serijala kao i one koji će to tek postati.

Runner-up - World in Conflict

Možda zbog neobične atmosfere i pozadinske priče, možda zbog inovativnih detalja, tek, World in Conflict je igra koja je apsolutno zaslužila da bude pomenuta, iako joj je C&C “za dlaku” oteo pobjedu u ovoj kategoriji.



NAJBOLJI RPG – The Witcher

Eksplcitne scene, nasilje, zanimljiva priča ili činjenica da je The Witcher rađen po jako dobroj knjizi poznatog poljskog autora? Možda i sve od toga, a možda i zbog činjenice da se nije previše dobrih RPG-ova pojavilo u 2007. godini, tek, The Witcher odnosi, sasvim zaslužen, titulu najbolje role-playing igre protekle godine.

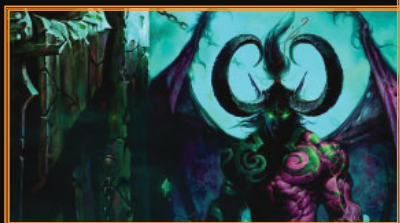
Runner-up - Hellgate: London

Iako su se mnogi nadali da će Hellgate: London biti hit nad hitovima, mnogi su i ostali razočarani bagovima u singleplayeru i potrebom da se multiplayer naplaćuje kao i MMORPG igre, na šta publika svakako nije navikla. Još nekoliko sitnijih nedostataka jednostavno su “iščupali” titulu RPG-a godine iz ruku ovog naslova, ali ni drugo mesto nije loše (obično kažu ti koji su drugi).



NAJBOLJA SPORTSKA IGRA – Virtua Tennis 3

Igra sama po sebi možda ne bi pokupila titulu najboljeg sportskog naslova u 2007. godini da nije tako mnogo zarazna i tako mnogo zabavna, da ćete, kada je jednom isprobate, ostati da je igrate do iznemoglosti. Jeste, nema naših igrača, ali uz opštu popularnost tenisa kod nas ovih godina, uspeh igre u potpunosti je zagarantovan. Zarazni gameplay nateraće vas da kupite džojpede, ako ih do sada niste imali, i igrate ovaj naslov sa društvom u slobodno vreme.



NAJBOLJI MMORPG – WoW: Burning Crusade

Iako se pojavio još početkom minule godine, tokom 2007. se nije pojavio MMORPG koji bi sa trona skinuo World of Warcraft, odnosno njegov dodatak Burning Crusade. Iako je u pitanju add-on a ne kompletna nova igra, jednostavno se ne može preći preko toga da je WoW baš pre nekoliko dana probio granicu od 10,000,000 pretplatnika, što znači da su na taj način ujedno i postali veća komuna nego što cela Srbija ima stanovnika! Sad razmišljajte o tome!



NAJBOLJA VOŽNJA – Test Drive Unlimited

Jeste, pojavili su se i novi Need for Speed, pa čak i Colin DiRT, ali je Test Drive Unlimited ipak ostavio najbolji utisak na igrače i podsetio ih na neke stare dane (ako su nostalgичni igrači), ili naučio nekim novim “trikovima”, ako su u pitanju novi gameri. Zanimljiva arkada predstavlja zabavu na duži vremenski period, što i jeste poenta igara, zar ne?



NAJBOLJI NASTAVAK – Call of Duty 4

Moguće da i zbog toga što ne bismo mogli da lepo nagradimo sve FPS-ove koji su zaslužili nagradu, moguće zbog toga što je stvarno postojala naša želja za ovakvom nagradom, tek, Call of Duty 4 dobio je laskavu titulu najboljeg nastavka neke igre u 2007. godini. Iako je CoD3 "pauzirao" od PC platforme, četvorka se vratila, donela borbe u realnom vremenu (a ne u Drugom Svetskom ratu) i još jednom pokazala da Infinity Ward ume da napravi kakvu god igru hoće kada to želi.



NAJBOLJI FPS – Orange Box

Pitanje je da li je u redu opisati kompletan Orange Box paket, ili njegove članove razdvojiti zasebno, tek, Orange Box je dobio titulu najboljeg FPS-a zbog činjenice da nudi najviše za uloženi novac. Ne samo da u sebi poseduje Half-life 2 i Half-life 2 Episode One (a to su igre koje naravno ne mogu dobiti nagradu za minulu godinu), već su tu i Half-life 2 Episode Two, Portal i Team Fortress 2. Svaka od igara na svoj način zaslužila je titulu – Episode Two jer u igru unosi nova vozila, oružja i okoline te donosi proširenje priče jedne od najpopularnijih igara ikada, a Portal zbog svežeg pristupa igri, ubacivanja logičkih elemenata u FPS, ali i neopisive atmosfere koja vlada tokom svih misija. Konačno, tu je i Team Fortress 2, igra koja je osvežila kompletan multiplayer gaming svet.



NAJBOLJI MULTIPLAYER – Team Fortress II

Iako je do izlaska promenila tri engine-a, i iako smo je čekali od 1998. godine, Team Fortress 2 je došao kao davno-potrebno osveženje i u multiplayer svet uneo ono što je nedostajalo – zabavu! Ponovo je igranje postalo interesantno, ponovo su serveri sve puniji, a pristup dizajnu igre u kartunolikom maniru nikako nije umanjio sjajan osećaj kojeg igra poseduje. Sve ovo naravno ne znači da se u Team Fortressu II ne primenjuju taktike ili pristupa igranju sa velikom ozbiljnošću, i upravo u tome i jeste čar igre.

Runner-up – Unreal Tournament 3

Izgleda da se Unreal Tournament vraća na staze stare slave, ali se pojavio isuviše kasno da bi se "primio" među igračima na vreme da uđe u izbor za najbolji multiplayer u 2007. godini. Nadamo se da će se u 2008. pokazati kao pravi pretendent za tu titulu.

NOVE TEHNOLOGIJE- Crysis



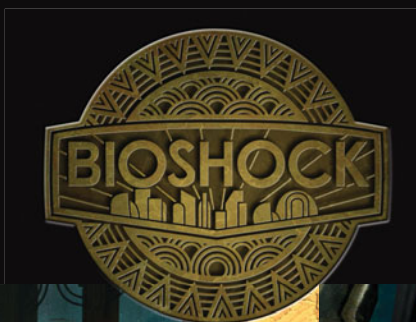
Ne treba da vas iznenadi što se Crysis nalazi ovde. Od svega obećanog iz trejlera nije nam ostalo puno toga u gameplay-u, pa su igrači donekle bili i razočarani. Da nije bilo konkurencije, Crysis bi svakako bio pretendent na mesto najboljeg FPS-a u 2007. godini, ali pored svih drugih kandidata Crytek-ovom FPS-u ostaje samo titula "Nove tehnologije", koja označava da je Crysis svakako otišao najdalje u demonstraciji novih mogućnosti grafičkih engine-a.



NAJBOLJA IGRA 2007. godine

Bioshock

Atmosfera koja prosto uvlači igrača u Rapture, zavidan nivo detalja, besprekoran retro-futuristički dizajn, muzika od koje se ježi koža, horor pun samoironije, odlična akcija i po koji detaljić pozajmljen iz drugih žanrova (kao i glasovi članova redakcije i čitalaca) čine ovaj FPS najboljom igrom prošle godine.





Dragan Kosovac

1. Orange Box
2. Bioshock
3. The Witcher
4. World of Warcraft:
The Burning Crusade
5. Call of Duty 4
6. Lost Planet:
Extreme Condition
7. World in Conflict
8. Unreal Tournament 3
9. Crysis
10. Hellgate: London

Kada govorimo o glasovima članova naše redakcije, evo kako su oni ocenili godinu iza nas:



Milan Đukić

1. Orange Box
2. Call of Duty 4
3. BioShock
4. World in Conflict
5. Virtua Tennis 3
6. Crysis
7. Witcher
8. Unreal Tournament 3
9. Gears of War
10. Hellgate: London



Uroš Miletić

1. Orange Box
2. Bioshock
3. Crysis
4. Call of Duty 4
5. Unreal Tournament 3
6. World in Conflict
7. The Witcher
8. Command and Conquer 3:
Tiberium Wars
8. Gears of War
9. Supreme Commander
10. S.T.A.L.K.E.R.



Luka Zlatić

1. Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
2. The Orange Box
3. Bioshock
4. Hellgate: London
5. The Witcher
6. Call of Duty 4
7. Medal of Honor: Airborne
8. Overlord
9. Virtua Tennis 3
10. Crysis



Nikola Dolapčev

1. Call of Duty 4
2. Command & Conquer 3
3. Crysis
4. The Orange Box
5. World in Conflict
6. Bioshock
7. Test Drive Unlimited
8. Tomb Raider Anniversary
9. DiRT
10. Gears of War

PLAY!

IGRA GODINE 2007

Ono što sve možda ipak najviše zanima jeste kako ste glasali vi, naši čitaoci. Po svim vašim sabranim glasovima, kojih je bilo preko 500, verovali vi ili ne, evo kako izgleda sabrana lista najboljih igara u 2007. godini po izboru publike:

1. BioShock
2. Call of Duty 4
3. Crysis
4. Unreal Tournament 3
5. Witcher
6. Test Drive Unlimited
7. World in Conflict
8. WoW: Burning Crusade
9. Football Manager 2008
10. Need for Speed: Pro Street

Iz ovih šest tabela sastavili smo jednu, skromno ćemo primetiti - savršenu, a igra na prvom mestu je i igra koja je osvojila titulu najbolje igre 2007. godine. Sistem bodovanja je jednostavan: prvo mesto donosi 10, drugo 9 i tako redom do desetog koje vredi jedan bod. U slučaju istog broja bodova, iskoristili smo specijalne kriterijume koje možete videti u zagrada.

1. Bioshock	49	
2. Orange Box	46	(3 prva mesta)
3. Call of Duty 4	46	
4. Crysis	32	
5. The Witcher	29	
6. Command and Conquer 3	23	
7. World in Conflict	21	
8. WOW Burning Crusade	10	
9. Hellgate: London	9	
(našao se na tri liste)		
10. Test Drive Unlimited	9	



NAJBOLJE IGRE 2007. GODINE

KONZOLE

Braća Dolapčev, Vladimir i Nikola, naši su glavni stručnjaci za konzolne sisteme, stoga smo njima poverili posao određivanja najboljih igara u 2007. godini kada govorimo o konzolnim sistemima. Oni su obradili sve sisteme i obrazložili zbog čega neka igra zauzima koje mesto. Evo kako izgledaju liste:



Top 5 PlayStation Portable

1. Syphon Filter Logan's Shadow
(Najbolja demonstracija svih mogućnosti PSP-a i ujedno veoma zabavna igra.)
2. Jeanne D'Arc
(Pravi taktički RPG za mase. Prelepe animacije.)
3. Metal Gear Solid Portable Ops
(Prvi "pravi" MGS za PSP)
4. Castlevania Dracula X Chronicles
(Po mnogima dve najbolje igre u serijalu na jednom UMD disku.)
5. Virtua Tennis 3 (Definitivno najzabavnija igra u multiplayeru za PSP.)



Top 5 PlayStation 3

1. Uncharted: Drake's Fortune
(Najbolji dokaz da igra ne mora da bude revolucionarna da bi bila vrhunska.)
2. Call of Duty 4
(Najbolji FPS 2007. godine, bez obzira na platformu, odlično optimizovan za PS3.)
3. Heavenly Sword (Nije baš God of War, ali ni daleko od njega, samo da je malo duži.)
4. Ninja Gaiden Sigma (Sjajan debi Ninja Gaiden franšize za PS3. Odlična grafička rešenja.)
5. Virtua Fighter 5 (Bez obzira na manjak novina, najbolja borilačka igra na next-gen sistemima.)



Top 5 PlayStation 2

1. God of War 2 (Fantastičan nastavak genijalnog originala. Vizuelno savršenstvo.)
2. Guitar Hero III (Treći deo "rokerske" igre koji ni posle promene razvojnog tima ne gubi popularnost.)
3. Rogue Galaxy (Originalni J-RPG, verovatno poslednji veliki hit za PS2.)
4. Burnout Dominator (Klasičan nastavak, ali i dalje zabavan koliko i prethodnici.)
5. Tomb Raider Anniversary (Jednostavno rečeno: savršen remake originalne igre.)



Top 5 Nintendo DS

1. Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Originalna Zelda avantura za NDS, najpopularnija igra na sistemu.)
2. Final Fantasy III (Prvo reizdanje, kao i kompletan remake, na koje je Final Fantasy 3 čekao još od 1990.)
3. Final Fantasy XII: Revenant Wings (Ekskluzivni NDS nastavak PS2 megahita i jedan od retkih nastavaka igre iz Final Fantasy franšize.)
4. Pokemon Diamond/Pearl (Još jedan dual-version nastavak Pokemon serijala.)
5. New Super Mario Bros. (Kompletan remake najpoznatije Mario igre.)



Top 5 Wii

1. Super Mario Galaxy (Prvi pravi system seller naslov za Wii stigao je tek 2007. Mario nikada nije izgledao bolje.)
2. Metroid Prime Corruption (Treći deo Metroid Prime donosi dosta svežine u FPS žanr.)
3. Super Paper Mario (Pomalo retro igra sa platformskim izvođenjem i unikatnim 2D/3D tranzicijama.)
4. WarioWare: Smooth Move (Kolekcija suludih mikro igara koje koriste Wiimote na najrazličitije načine.)
5. Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Retrospektiva Resident Evil serijala i odlična pucačka igra.)



Top 5 Xbox360

1. Call of Duty 4 (Najbolja multiplatformska igra godine, odlična i na Xbox360.)
2. Rock Band (Ritmička igra za ceo bend, revolucionarno žanrovsko ostvarenje.)
3. Bioshock (Nestandardan FPS, duhovni nastavak System Shocka... Ili barem njegov dalji rođak.)
4. Mass Effect (Bez dileme, najbolji RPG godine za sistem, odlična grafika.)
5. Halo 3 (Previše izvikan, ali zabavan nastavak sa prekratkim single playerom.)

SUPER MARIO GALAXY

TM





Nintendo/Nintendo

Super Mario Galaxy

O statusu Maria kao ikone igračke industrije i značaju Nintendovih igara ne vredi trošiti reči. Debeli brkati italijanski vodoinstalater koji je proslavio Nintendo i svog autora Shigeru Miyamoto bio je zvezda bar jedne video igre koju je svako od nas makar jednom u životu odigrao.

autor: Nikola Jovanović

Od osamdesetih pa do danas kroz skoro 100 naslova gotovo da ne postoji žanr u koji Nintendo nije ubacio svoju popularnu maskotu, mada srž franšize svakako čine tzv. platformske igre, od kojih je sve i krenulo još sredinom osamdesetih. Super Mario Bros na NES-u je definisao ovaj žanr i svojim kvalitetom učinio dosta za spašavanje poljuljane igračke industrije posle velikog kraha koji se desio par godina ranije.

Nastavci koji su izlazili kasnije obično su služili kao glavni "system seller" naslovi na svakoj sledećoj Nintendovoj konzoli. Super Mario Bros igre na NES-u odnosno Super Mario World serijal na SNES-a prodavali su se uvek u višemilionskim tiražima, pa danas Super Mario Bros 3 ili Super Mario World 2 važe za neprevaziđene klasike.

Mariov neizbežni prelazak iz klasičnog 2D okruženja u 3D svet desio se 1996. na Nintendo 64 i bio je značajan skoro

koliko i prvi Super Mario Bros, jer je slično tom ostvarenju Super Mario 64 definisao standarde za sve buduće naslove ovog tipa. Sledeći legitimni nastavak Mario franšize Super Mario Sunshine (2002.) za Game Cube je donekle razočarao,





jer bez obzira na napredniju 3D grafiku nije nadmašio kvalitet i originalnost svog prethodnika. Kada je sledeći veliki Mario naslov najavljen za Wii, dočekan je sa dosta skepticizma zbog sumnji u novi kontroler i Nintendove mogućnosti da sa, za današnje standarde ipak dosta "ograničenim" hardverom ponovi uspeh Super Maria 64. Sada kada je Super Mario Galaxy napokon izašao, jasno je da su sve

sumnje bile neopravdane i da će se ovaj naslov pamтити i spominjati kao i možda najveći biser serijala a i uopšte.

Mariova najnovija avantura počinje tipično, Bowser kidnapuje princezu Peach, kao i uvek... samo ovoga puta usput otima i ceo zamak i odvlači ga u svemir, sve sa paklenim planom da napravi svoju galaksiju u kojoj će biti bog i batina. Mario takođe odlazi u kosmos gde ubrzo nailazi na simpatična zvezdasta Luma bića i njihovu "mamu" Rosalinu, koja je vlasnik neobične svemirske stanice u vidu portala za druge svetove, slično zamku u Super Mario 64. Stanica je podeljena na sobe, a svaka soba vodi u nekoliko galaksija koje su opet sačinjene od pojedinačnih nivoa. Cilj svakog od njih je pronaći tj. zaraditi zvezdicu, čiji ukupni broj određuje kojim sobama i galaksijama Mario može da pristupi. Zvuči poznato? Da, Mario 64 koncept je u potpunosti prenešen, ali ono što Mario Galaxy čini originalnim su pre svega kontrole. Kretanje i kamera su na Nunchucku dok su skok i ostale komande na Wiimote-u koji tokom cele igre služi i kao pointer za razne interakcije. Umesto pritiskom na dugme naglim pokretom Wiimote-a Mario će izvesti rotirajući napad. Koliko god delovao smešno i neobično na prvi pogled, ovaj sistem savršeno funkcioniše. U teoriji može delovati

konfuzno, ali čim uzmete kontrolere u ruke veoma brzo postaje vaša druga priroda, pa posle samo par nivoa postajete oduševljeni preciznošću i jednostavnošću upravljanja.

Klasični novčići koje Mario obično gomila da bi mu doneli dodatni život ovoga puta služe za dopunjavanje energije, dok ulogu predmeta koji se sakuplja "na veliko" imaju raznobojni deliči zvezda tzv. star bits, koji se nalaze praktično svuda i služe za hranjenje Luma tj. otključavanje skrivenih galaksija. Osim toga, star bits se koristi i kao oružje - njihovim ispaljivanjem sa B okidačem na Wiimote-u treba pogoditi mesto na ekranu koje je nanišanjeno kursorom, kao u light gun igrama. Kretanje sa Mariom po 3D svetu u trećem licu levom rukom, dok desnom rukom nišanjete po ekranu u FPS stilu je veoma originalno i u praksi daleko zabavnije nego što može delovati. Ukoliko imate još jedan Wiimote drugi igrač se može uključiti i sa svojim kursorom pomagati u sakupljanju star bit-ova kao i pucanju na neprijatelje.

Kako se radnja odvija u svemiru tj. galaksijama, većina nivoa je sastavljena od, uslovno rečeno, planeta najrazličitijih oblika i struktura. Svaka planeta ima neki "platformski" zadatak koji treba obaviti pre nego što Mario odleti na sledeću. Česte promene gravitacije i kamere mogu biti konfuzne ali posle nekog vremena sve postaje veoma intuitivno. Pogled na akciju



Super Mario Galaxy

Platforma: Wii
Za: Inovativne kontrole i dizajn nivoa
Protiv: ništa vredno pomena
Kontakt: <http://wii.nintendo.com/site/supermariogalaxy/>
Cena: 50 evra

OCENA 99

je sasvim korektan baš kao u prošlim Mario 3D igrama i retko kada ćete morati ručno da ga podešavate.

Iako 3D igre postoje već jako dugo, prosto je neverovatno koliko svežih ideja ima u Mario Galaxy-u kada je primena 3D prostora u pitanju. U jednom trenutku ćete trčati po površini planete da bi u drugom bili u unutrašnjosti sa obrnutom gravitacijom. Ono što Mario Galaxy čini posebnim je što takvih ideja ima mnogo i retko koja se ponavlja tokom cele igre, tako da je svaka galaksija i svaki nivo totalno drugačije iskustvo. Na nekim nivoima moguće je pronaći predmete koji će Maria privremeno pretvoriti u neku drugu verziju sebe (Super Mario Bros 3), tako da će on povremeno postajati pčela, duh, ledeni Mario ili beli Mario koji ispaljuje vatrene kugle (Super Mario Bros). Spomenute specijalne transformacije su delovi samo nekih nivoa i kao i mnoge druge zabavne stvari u Mario Galaxy-u nisu forsirani tokom cele igre.

Mario Galaxy je jedna od onih pick up and play igara koju možete igrati dnevno po 10 minuta ili satima, a za njen završetak potrebno je sakupiti 60 zvezdica odnosno polovinu od ukupnog broja. Ukoliko odlučite da pronađete svih 120, moraćete da završite sve nivoe pronađete skrivene zvezdice kao i da pređete neke celine ponovo pod drugačijim pravilima. Prankster komete koje se povremeno

pojavljuju u galaksijama menjaju pravila na nekim nivoima, npr. smanjuju energiju, ograničavaju vreme, ubrzavaju protivnike ili stvaraju kopiju Marija sa kojom morate da se trkate. Kompletiranje igre sa minimalnim brojem zvezdica, u zavisnosti od vaše veštine i vremena, može biti dosta jednostavno tako da možete doći do zaključka da je Mario Galaxy veoma lak, ali je sakupljanje svih 120 i prelazak skrivenih trial galaksija pravi hardcore izazov i za iskusnije igrače.

U današnje vreme takmičenja next-gen konzola u grafici i video kartica za PC koje same koštaju kao ceo Wii, lepo je videti igru čiji glavni adut nisu vizuelne karakteristike već originalnost i igrivost, ali da uz to ipak ne izgleda totalno u retro stilu. Iako je rađen za grafički najslabiji sistema ove generacije, Mario Galaxy izgleda dovoljno dobro za današnje standarde, čak šta više, u pitanju je jedna od najlepših i najbolje optimizovanih igara na Wii-u danas. Konstantnih 60 frejmova u sekundi i maksimalna fluidnost animacije se podrazumevaju. Da je Wii u stanju da izrenderuje Mario Galaxy u 1080p, igra bi bez problema mogla da prodje kao PS3 ili Xbox 360 naslov. Widescreen mod postoji ali je podrška za HDTV ograničena na 480p, tako da na njemu ne izgleda naročito atraktivno. Wii takođe ne poseduje

podršku za 5.1

ali je Dolby

Digital stereo zvuk standardno odlično odrađen. Muzika je neka mešavina Kingdom Hearts-a i Odiseje u Svemiru, sa povremenim remiksima klasičnih 8bit

Mario tema i ne ističe se previše ali savršeno upotpunjuje atmosferu.

Mario Galaxy je sjajan razlog za kupovinu konzole, naslov kakav je Wii-u nedostajao i ujedno dokaz da Nintendo i dalje može da napravi "veliku" igru koja će se bez sumnje prodati bolje i ostaviti daleko veći trag od mnogih izvikanih naslova sa konkurentskih sistema.

Ukoliko ste se sa video igrama upoznali kroz Nintendove klasike, Mario Galaxy će vas na nostalgican način podsetiti zbog čega ih uopšte volite. Svima ostalima može da pojasni njihovu suštinu i osnovnu ideju vodilju - zaraznu zabavu... lepotu u jednostavnosti. Prava igra za najširu moguću publiku lišena bilo kakvih mana koje bi mogle da dovedu u pitanju finalnu ocenu koju apsolutno zaslužuje.





Naughty Dog / Sony Computer Entertainment Europe

Uncharted: Drake's Fortune

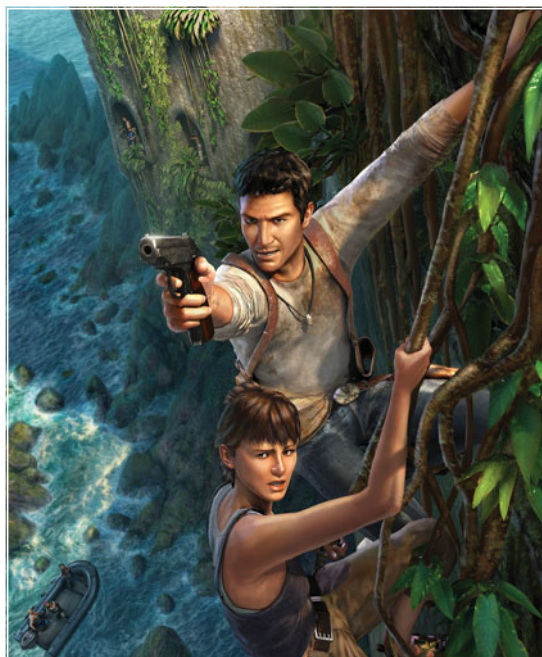
Moderni trendovi izrade akcionih igara sugerišu da one sve više liče na filmska ostvarenja što sa sobom nosi i pozitivne i negativne konotacije. Nalaženje balansa između želje da se od naslova ne odbiju ni ispodprosečni igrači ali i dugogodišnji gameri predstavlja najvažniji kriterijum uspeha, a formulu za tako nešto nismo videli mnogo puta do sada.

autor: Vladimir Dolapčev

Uncharted: Drake's Fortune je jedan od do sada najambicioznijih projekata osmišljenih isključivo za PlayStation 3 i stavlja vas u kožu Nathana Drake-a, avanturiste u zrelih godinama koji je u potrazi za misterioznom blagom čuvenog engleskog moreplovca, Francisa Drake-a, koga smatra svojim direktnim pretkom. U društvu lepuškaste (i otresite) novinarkе Elene Fisher on pronalazi dnevnik ove čuvene ličnosti iz istorije koji ga upućuje na legendarni El Dorado. Kako to obično biva, ova informacija stiže i u neke pogrešne ruke i dovodi u pitanju njihove živote koji će od tog

trenutka konstantno biti na kocki. Da ne dužimo, kompletna priča i njena prezentacija su urađene zaista sjajno. Iako motion capture animacija odavno ne predstavlja ništa posebno, ona je ovde dovedena na zaista fenomenalan nivo, što još više ističe odličan scenario, odnosno dijaloge glavnih junaka koji itekako pomažu stvaranju atmosfere visokobudžetnog akcionog trilera.

Bez obzira na sve mogućnosti koje donosi PlayStation 3, Uncharted ni po jednom svom elementu ne može da se nazove revolucijom u žanru, niti je to bila ideja



“apsolutno smo sigurni da je Naughty Dog napravio vrhunski proizvod koji je definitivno obeležio softversku ponudu PlayStation 3 u 2007. godini”





Uncharted: Drake's Fortune

Platforma: PlayStation 3

Za: sjajna grafička rešenja, atmosfera, kontrolni sistem

Protiv: potpuna linearnost

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4800 dinara

OCENA 90

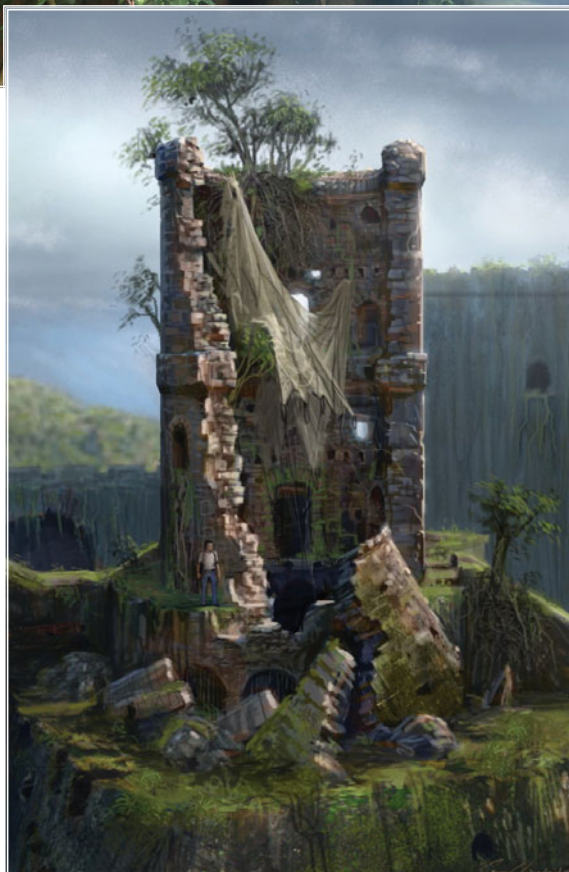
programera. Iako je poređenje sa Tomb Raiderom najočiglednije i deluje sasvim u redu, mora se reći da je ovo pre svega akciono ostvarenje. U velikoj većini od preko 20 poglavlja, najbolje šanse da izgubite život imate u sukobima sa zaista brojnim protivnicima, čija je inteligencija za svaku pohvalu. Osim što će i na nižim nivoima tražiti zaklon i menjati svoju poziciju čim im pružite priliku, podizanje težine usloviće njihovo bolje organizovanje i konstantne pokušaje da vas okruže sa svih strana. Nalik na Gears of War, najbolja taktika je pronalaženje zaklona i njegova česta promena, zato što je količina municije i oružja koje možete

nositi sa sobom prilično skromna, što forsira konstantno prikupljanje istih od protivnika koje ste lišili života. Na ovaj način, prilično suptilno je obezbeđeno da se okršaji ne pretvore u dosadna puškaranja sa distance. S obzirom da se igra uklapa u moderne „new age“ trendove, dopunjavanje energije se vrši automatski, što vam omogućava solidnu primenu hit & run taktike pa čak i povremenih izleta u Rambo stilu kada je potrebno dokrajčiti protivnika, naročito ako ste opremljeni sačmarom koja je i predviđena za te svrhe.

Ostatak gameplaya već mnogo više

podseća na Eidosov hit – izvođenje raznoraznih akrobacija, pre svega pentranje po raznoraznim objektima i rešavanje ponekog logičkog problema ne bi trebalo da predstavlja preterani izazov. Kažemo to pre svega jer vam igra često sugerise šta treba da radite, a ako ste u društvo Elene ili Sulyja (starog Nathanovog prijatelja), očekujte savete i od njih. Jedino što nas je pomalo nerviralo je činjenica da nekada ne možete da budete sigurni šta se od vas očekuje, a pogrešna odluka često vodi u smrt. Npr., dešava se da se kamera automatski postavi u takav položaj da vas naizgled upućuje u određenom smeru, ali to često vrlo loše utiče na preglednost





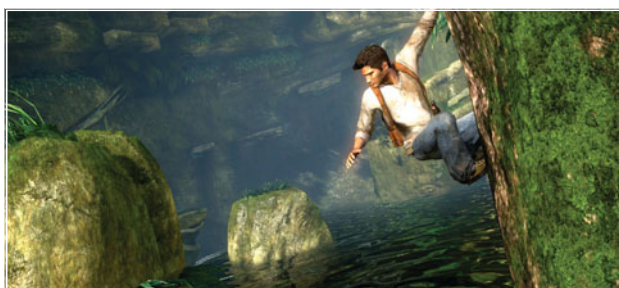
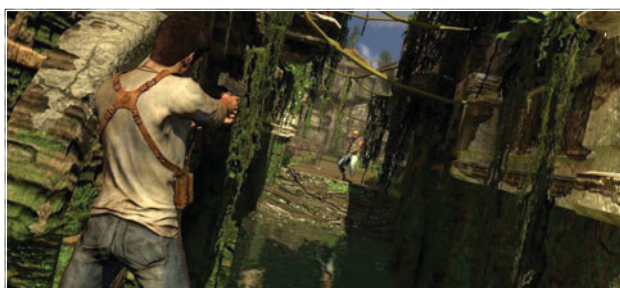
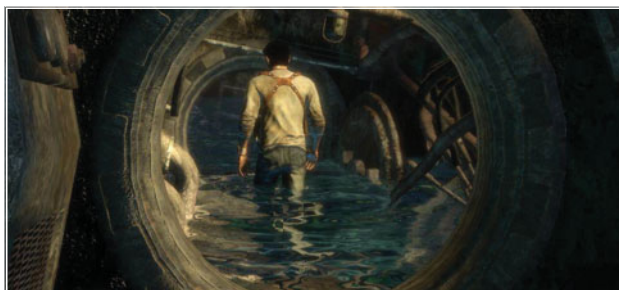
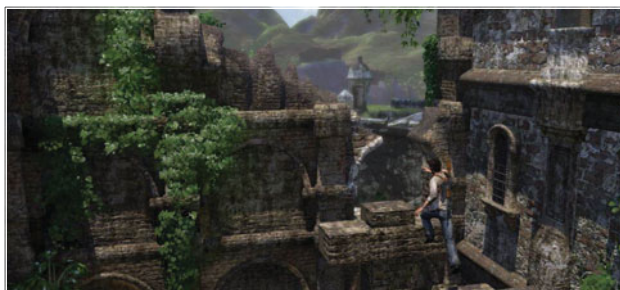
što vas može koštati života. Još veći problem je što je teško shvatiti šta Nathan zapravo može da uradi, jer je nekada u stanju da izvede skokove od 4-5 metara dok visi na litici ali i pogine usled pada sa ne više od 3-4 metra visine, čak iako završi u vodenom površini!

Dužina igre je sasvim solidna, pa će vam za prvi prelazak trebati verovatno između 8 i 10 sati. Iako je Uncharted potpuno linearan i ne nudi nikakav multiplayer, sakupljanje blaga rasutih duž poglavlja i ispunjavanje raznih zadataka nalik na achievements sistem sa Xbox360 doneće vam poene kojima se otključavaju vrlo interesantni bonusi poput novih kostima ili neograničene municije, što je dovoljno da vas motiviše da ga završite još koji put.

Sa tehničke strane, teško je dati bilo kakvu zamerku – mislimo čak da je uputno reći da je Drake's Fortune jedna od najlepših igara današnjice i definitivno

najimpresivniji naslov koju smo do sada predstavili za PlayStation 3. Ono što je zaista izuzetno jeste dizajn samog okruženja koje prosto odiše detaljnošću i životom, a neverovatna pažnja je posvećena izgledu i animaciji raznih vodenih površina, počevši od okeana na startu avanture do borbe sa brzacima koju ćete iskusiti u njenoj kasnijoj fazi. Epitet „vrhunski“ zaslužuje i kompletan zvuk, počevši od već pomenutih glasova glavnih protagonista i njihovih dijaloga koji su dovedeni do savršenstva preko vrlo originalne ambijentalne muzičke podloge.

Uncharted je u svakom pogledu impresivna igra koju nećete moći da ispustite dok je ne završite. Bez obzira što vam za to neće biti potrebno mnogo vremena, apsolutno smo sigurni da je Naughty Dog napravio vrhunski proizvod koji je definitivno obeležio softversku ponudu PlayStation 3 u 2007. godini i više nego zaslužio odneo naš silver award. Samim tim, jednostavno ga ne možete zaobići.



Microsoft



XBOX 360



Osetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2



PS2

Wii

Nintendo



...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?



Jedna od najinovativnijih konzola ikada.

PLAYSTATION 3



This is living



PLAYSTATION 3

SONY PSP
SLIM

PS2
PlayStation Portable



Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

CARS RADIATOR SPRINGS 500

Ljubitelji trka i ljubitelji automobila, konačno će moći dobro da se zabave na svojim mobilnim telefonima. Cars Radiator Springs predstavlja najnovije ostvarenje koje omogućava igračima da još jednom upravljaju Lightning McQueen automobilom i takmiče se protiv svetski poznatih trkača u uzbuđljivoj međunarodnoj trci koja se prati na svim kontinentima.

Story je mod igre u kojem ćete kao Lightning pratiti priču igre i zatim otključavati sve druge takmičare – Giovannija, Otto von Fastenbottoma, Kojia, Svena ili Emmu. Svi oni kasnije se mogu koristiti za upravljanje na bilo kojoj od 15 staza koliko ih u igri ukupno ima. Svaka staza nije baš obična staza za vožnju. Ona u sebi poseduje prepreke, bonuse i dodatne elemente kao što su turbo mod, bolje kočnice i tome slično. Nakon što završite deo sa pričom, moguće da će vam se zaigrati Build-a-Track, deo koji podrazumeva izradu staza od strane samih igrača.

Ovaj način povećava kreativnost samih igrača i omogućava im da načine staze iz sopstvenih snova. Igra možda jeste "akciona", ali nije nimalo neprijateljska – Lightning će kroz četiri takmičenja učiti svoje veštine i poboljšavati način trkanja, što će dovesti do toga da sve ono što je naučio na specijalnim tečajevima primeni i u igri. Tuning automobila je takođe prisutan i daje mogućnost za jednostavno unapređenje automobila upravo na način kako to vama odgovara, kako biste ili išli brže, ili stabilnije ili bili otporniji na udarce. Sjajna okruženja, dobra grafika i prijatna muzika čine da sve ovo bude jedna od najzanimljivijih akciono-trkačkih igara na mobilnim telefonima.

Naručite ovu igru za svoj mobilni telefon putem SMS broja 5652.

Pošaljite poruku sa kodom "9817111" (bez navodnika). Cena SMS-a 120 dinara + PDV

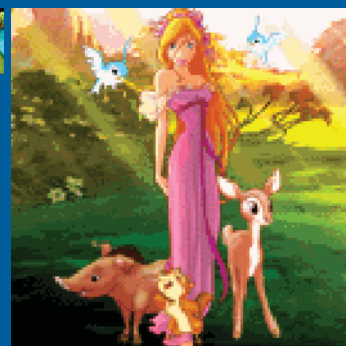


ENCHANTED

Bajkoviti svet Andaluzije iz Diznijevog animiranog akcionog filma Enchanted, konačno je stigao i na ekrane vaših mobilnih telefona. Najbolji prijatelj Žizele, veverica Pip, glavni je lik u ovom šumskom svetu u kojem živi sedam vrsta životinja. Možete se igrati sa svojim omiljenim likovima u tri pustolovne mini-igre. Prva se zove Forest Jump, i u njoj možete izabrati svoj lik i naravno, skakati po šumi.

Tu je Push'n'Pull logička igra u kojoj rešavate zadatke koje Enchanted pred vas postavlja, kao i Pip's Run, u kojoj možete krenuti u više smerova kako bi igra svaki put bila nova.

Naravno, nisu sva slatka i simpatična stvorenja vaši prijatelji, pa je potrebno da vodite računa o tome kako vam ne bi osujetili potragu ako im to dopustite. Svaka od igara ima 14 nivoa, a važno je reći da ni na jednom vi ne gubite, već se samo vraćate korak nazad kako biste pokušali ponovo, i naravno uspeći. Uvek možete pratiti i svoj uspeh kako biste kasnije pogledali listu najuspešnijih igrača. Nakon što odigrate sve mini igre, Žizel će moći da dovrši kip kao uspomenu na svog voljenog princa. Grafika u ovoj igri vrlo je primamljiva, igranje je zarazno, ali je Enchanted ipak za najmlađu populaciju i za ljubitelje bajki.



Naručite ovu igru za svoj mobilni telefon putem SMS broja 5652.

Pošaljite poruku sa kodom "9817123" (bez navodnika). Cena SMS-a 120 dinara + PDV

GAME

hot spot

Pošalji SMS poruku
sa kodom pored
željene igrice
na
5652

važi za Telenor i
Telekom mreže

Power Rangers

London Racer Police Madness

Disney Winter Fun

Muppets Dance Party

Cars

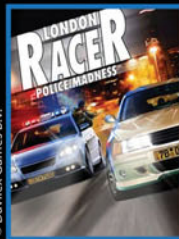
Disney 3in1 Puzzle Pack

9817120



© BVS

9817122



© Davilex Games B.V.

9817123



© Disney

9817110



TM and © The Muppets Holding Company LLC. All rights reserved.
© Muppets Holding Company, LLC

9817111

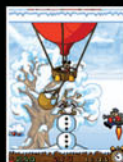


© Disney

9817112



© Disney



Telefoni koji podržavaju ove igrice:

NOKIA: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3660, 5070, 5100, 5140, 5200, 5300, 5500, 5700, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, 5140i, 6230i, 6610i, 7250i, e50, e60, e61, e65, e70, n70, n71, n72, n73, n76, n80, n90, n91, n92, n93, ngage, ngageqd, SIEMENS: sx1, c65, c72v, cv65, s65, c75, c75v, c77, cx65, cx70, cx75, cxv65, m65, m75, me75, s65, s65v, s68, s75, sk65, sl75, sp65, ef81, el71, SHARP: 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 902sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29, MOTOROLA: c380, c385, c650, v220, c975, c980, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xx, v3xxv, v6v, e398, e550, e770v, k1, k1v, l7, rokret, slvr8, u6, v3, v300, v360, v360v, v3i, v500, v525, v535, v550, v6, v600, v635, z3, i2, i6, v235, v270, v280, v180, LG: c1100, c1200, c2200, c3300, ku800, i600v, u8110, u8120, u8150, u8330, u880, u8130, u8138, u8550, u900, SAMSUNG: c300, d500, d500e, d600, d800, d820, d900, e250, e300, e310, e330, e350, e390, e530, e570, e700, e710, e720, e770, e800, e810, e820, e860, e860v, e880, e900, p910, p940, x200, x490, x636, x640, x660, x680, x680v, x700, x800, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z400, z400v, z500, z500v, z510, z520, z540, z560, z560v, z720, zm60, zv10, zv30, zv40, zv50, zv60, z100, z105, z107, z110, SONY ERICSSON: d750i, f500i, j300i, k300, k300i, k300j, k310, k310i, k320, k320i, k500, k500i, k508i, k510i, k550i, k600i, k608i, k610, k610i, k700i, k750i, k790, k790i, k800, k800i, k810, k810i, m600i, s500, s500i, s700i, t650i, v600i, v630, v630i, v800, w200i, w300, w300i, w550, w550i, w580, w580i, w600, w600i, w610, w610i, w660, w660i, w800, w800i, w810, w810i, w850, w850i, w880i, w900i, w950, w950i, z1010, z310, z310i, z500, z520i, z530i, z610, z610i, z800 SAGEM: my400v, myc52, myc52t, myc52v, myc53, myv56, my800v, myc4, myv55, myv75, myx52, myx52m, myx52t, myx7, myz5, myv65, myv66, myv76, myv85, myw8, myx62, ALCATEL: ot565 PANASONIC: x400, x60, x700, x701, vs3,



Skoro pa Spider

Pojaва Spider koncepta kao nove zaokružene multimedijalne/gamerske high end celine iz AMD-a dočekana je sa oduševljenjem kod potencijalnih kupaca. Pre svega predstavljena je nova generacija procesora – četvororezgarinih Phenom-a, svetlo dana ugledao je i novi čipset, a sve to pod pratnjom novih Radeona 3800 sa podrškom za CrossFireX tehnologiju. Naravno niko nije uslovljavao obavezno korišćenje ove tri vrste komponenata, već je sam koncept predstavljen kao AMD (ATI) certified rešenje. U tom svetlu na ovom testu su se pored Phenom Quad Core 9500 procesora i HIS IceQ Radeon HD3850 sa 512MB DDR3 memorije, našla Biostar TF570 SLI A2+ ploča sa memorijskom podrškom u vidu odličnih 2GB Kingmax DDR2@800MHz.

autor: Marko Nešović

Krenimo prvo od osnove ovog sistema – Biostar matične ploče. U pitanju je revizija odlične TF570 SLI ploče sa podrškom za AM2+ jezgra (Phenom). Ploča se kao predstavnik nForce 570 čipseta i T Series – TF Biostar ne razlikuje mnogo od sličnih rešenja. Koristi najzahvalniji nForce čipset pete generacije – 570, a o opcijama finog podešavanja parametara (kod overkloka) u BIOS sekciji svake TF Biostar ploče ne treba posebno govoriti, jer je opšte poznato da se radi o jednoj od najboljih platformi za izvlačenje maksimuma iz sistema. Sve ovo zvuči kao dobitna kombinacija, pa nismo imali razloga da sumnjamo u to. Layout ploče je više nego dobar, u prepoznatljivom Biostar T-Force stilu sa plavim lakom, jarkim bojama slotova, solid kondenzatorima i kvalitetnom naponskom jedinicom. Zadnji I/O panel ploče poseduje šest USB 2.0 portova, jedan COM port, dva PS/2, jedan RJ-45 port kao i šet autosensing audio konektora. Unutra se nalaze četiri SATA2, po jedan IDE i Floppy konektor, Front Audio, Front Panel, CD-IN, S/PDIF-out

header, printer header i tri konektora za ventilatore (CPU, System, NB). Ni u jednom trenutku ploča nije pravila probleme ni sa jednom od komponenata niti smo imali bilo kakvih problema prilikom instalacije bilo kog drajvera za istu, te je Biostar opravdao svoje ime kao jedan od vodećih proizvođača kvalitetnih matičnih ploča.

Što se CPU jedinice tiče, izbor je pao AMD Phenom 9500 procesor. U pitanju je nova generacija četvororezgarinih AMD procesora koji se odlikuje sledećim karakteristikama: četiri jezgra, 2MB L3 memorije koja se deli između jezgara, integrisan memorijski kontroler, Cool'n'Quiet 2.0 tehnologiju koja omogućava bolje hlađenje i manju potrošnju energije, kao i kompatibilnost sa prethodnim generacijama matičnih ploča i mogućnost nezavisnog menjanja takta rada svakog jezgra posebno (AMD OverDrive). Fabrički takt svakog jezgra je 2,2GHz, sa 2x64kB L1 memorije, 512kB L2 i 2MB deljenog L3 keša. Veliki korak napred je učinjen, jer se

ovde, za razliku od Intel Quad Core rešenja koji poseduju dva spojena dvojreznara procesora ovde radi o regularnom četvororezgarinom rešenju. Ukupna potrošnja je 95W, pri čemu procesor odgovara AM2, AM2+ AM3 kompatibilnim čipsetovima, što za razliku od sličnih Intel rešenja čija svaka generacija procesora (uglavnom) zahteva promenu matične ploče. Takođe je omogućen bezbolniji prelazak na novu platformu jer je moguća samo zamena procesora iako posedujete jeftiniju ploču, čime se kasnije ostavlja prostora za zamenu ostalih komponenti. Zato se se ceo proces nadogradnje može vršiti parcijalno, bez pritiska da se odjednom prelazi na nov sistem sa obaveznom zamenom većine stvari u kućištu.

Memorijski moduli koje smo koristili u ovom sistemu su marke Kingmax, i to 2x1GB DDR2 6400 radnog takta od 800MHz. Kingmax je odavno poznat kao proizvođač vrlo kvalitetnih i pouzdanih memorijskih modula. Na testu nismo imali specijalne overklokerski raspoložene modele sa

CPU/MB/MEM

3D Mark 06

CPU test 3222

SiSoft Sandra XII

CPU 33081/28213

Arithmetic

CPU 83854/110143

Multimedia

Memory 5443/5448

Bandwidth

Cinebench 7068

Nuclearus 10233

WinRAR 1591

VGA

1280x1024 def FSAA 4x, AF 8x

3D Mark 06

SMR 2.0 3833 2996

HDR/SMR 3.0 4333 3036

Crysis 24,75 17,47

World in Conflict 38 22

Company of Heroes 59,1 58

Cena -
dinara

Kontakt

Biostar TF570 5400 Telix, www.telix.co.yu

AMD PHENOM 19500 Telix, www.telix.co.yu

KINGMAX 2750 Telix, www.telix.co.yu

DDR2 800MHz

HIS HD3850 sample HIS, www.hisdigital.com

heat-spreaderima, heat pajpovima i dodatnim hlađenjem, nego klasične DDR2@800 modele, koji se se pokazali odlično. Ono što je bitno je da oni i nisu namenjeni nekom ekstremnom overkloku, već na default frekvenciji sa predefinisanim latencijama i više nego odlično rade svoj posao. Naravno, sa malo labavim latencijama i naponu od 2,2V memorija je išla preko 930MHz, tako da smo hteli pokazati da i klasični moduli mogu da se iskoriste za naprednije korisnike.

Dual slot kartica, UV osetljivo IceQ 3 hlađenje, 512MB DDR3 memorije takta 980MHz, GPU klokovan na 736MHz, bakarni hladnjaci sa heat pajpom, puna UVD (Unified Video Decoding) podrška, samo su neke od izuzetnih karakteristika HIS IceQ HD3850 modela. Ono što ovu karticu najviše odvaja od sličnih modela nije samo izvanredno hlađenje, već činjenica da poseduje 512MB visoko kvalitetne Samsung DDR3 memorije deklarirane brzine 1ns. Ugrađivanjem vrhunske memorije i obezbeđivanjem jednog od najboljih sistema hlađenja HIS je overklokerima uštedeo dobar deo posla pa jezgro kartice radi na 736MHz, dok memorija postiže 980MHz (efektivno 1960MHz), pri čemu je poznato da ovi Samsung moduli mogu najmanje do 1GHz, odnosno efektivno 2GHz. U poređenju

sa sa referentnim radnim vrednostima Radeon HD 3850 kartica – 670MHz za GPU i 830MHz (1660MHz) HIS evidentno nudi više. Ovakvom predefinisanom postavkom iz kutije vadite overklovanu karticu koja poseduje vrhunski sistem hlađenja, 512MB memorije i daje vam veliku prednost u odnosu na konkurentske modele. Iako poseduje četvor jezgarni procesor prilikom dekodiranja video sadržaja CPU je mogao da odahne, jer je zahvaljujući UVD većina posla na GPU-u. Treba pomenuti da kartica poseduje 5.1 audio pa se preko DVI – HDMI konvertora istovremeno preko jednog kabla može preneti visokokvalitetni audio i video signal. Ne treba zaboraviti da su oba DVI konektora pozlaćena pa se time postiže bolja provodljivost digitalnog signala i boljom provodljivošću sprečava eventualni šum pri prenosu HD signala, posebno kada se koristi HDMI adapter. Kartica poseduje punu DirectX 10.1 podršku, Shader Model 4.1 i CrossFireX, kao i klasične CrossFire (dve kartice) mogućnosti povezivanja. Implementirana je i PCIe 2.0 podrška, sa teoretskim protokom od 16GB u odnosu na 8GB koliki je ostvarivan sa PCIe 1.0.

Nakon sprovedene serije testova sistema čije rezultate možete pogledate u tabeli, zaključak je da je

u pitanju platforma koja poseduje dve od tri potrebne komponente da bi nosila Spider prefiks, ali i kao takva predstavlja odličan izbor za gaming konfiguraciju. Možda jedini je nedostatak osnovna prednost koju Spider donosi sa svojom novom generacijom matičnih ploča, tačnije sa 790FX čipsetom – podršku za CrossFireX tehnologiju. Nemojte shvatiti pogrešno, Biostar ploča je odlična, ali poseduje dva PEG slotova sa koja omogućavaju uparivanje samo dve nVidia grafičke karte, pa se korišćenjem jedne ATI grafike ne može u potpunosti iskoristiti potencijal matične ploče. Sa druge strane mogućnost zamene komponenta u više etapa uslovljena kompatibilnošću unazad je fenomenalan potez AMD-a i to će korisnici znati da cene, pa će svoj sistem moći da uprade-uju postepeno ne morajući da odjednom ulože veliku svotu novca u nove komponente koje nisu kompatibilne sa postojećim. Kad se pogledaju cene: četvor jezgarni Phenom košta oko 15.500, Biostar TF570 SLI ploča oko 5.400, dva GB odlične Kingmax memorije nešto manje od 2750 dinara, za malo uložnog novca dobija se vrhunska gaming mašina. HIS IceQ je test primerak, a nadamo se ipak povoljniji ceni ovog proizvođača.

Mališa iz ASUS-a

eeePc, revolucionarni prenosnik

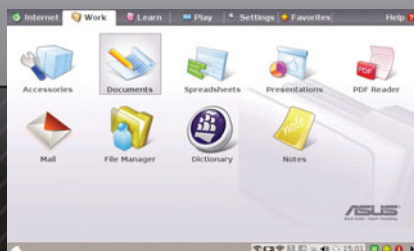


Kontakt: ASUS,
yu.asus.com

Prošle godine, baš u ovo vreme, pravi hit među novinarima i publikom bio je UMPC, odnosno Ultra Mobile PC. U pitanju je koncept koji je donosio najmanje moguće prenosne PC računare, koji su ipak bili veći od PDA uređaja i pride posedovali Windows XP operativni sistem. UMPC-jeve su predstavili Asus, Samsung i brojni drugi proizvođači, kao i Sony, koji je doduše imao nešto drugačiji koncept proizvoda. UMPC je u sebi donosio relativno veliki ekran (7 inča) kao i relativno visoke performanse (gigabajt memorije, procesor na 1.2 gigaherca), ali je prijem kod publike izostao, prvenstveno zbog visoke cene i ograničene upotrebljivosti. Upravo iz tog razloga, velike firme su počele da rade na alternativnim konceptima ali sa sličnom idejom na pameti. Najdalje od svih otišao je Asus, predstavivši svoj koncept – eeePC. U pitanju je ultra lagani i ultra tanki uređaj koji se može, ali zapravo i ne mora, svrstati u grupu lap top odnosno notebook uređaja. Izuzetno je malih dimenzija i, kako po slikama možete videti, izgleda kao svaki drugi notebook sa poklopcem na preklap. Tačan naziv ove grupe proizvoda

je – sub-notebook. Model koji smo mi imali na testu nosi oznaku 4G, i karakteriše ga Intelov Celeron procesor 900MHz, 512MB DDR2 memorije i flash disk kapaciteta 4 gigabajta. Još dva modela postoje u ponudi, 2G i 8G, a razlikuju se po veličini memorije za smeštanje podataka.

Nakon što po prvi put uključite ovog mališu shvatićete da njega pokreće svojevrsna verzija Linux operativnog sistema. U pitanju je Xandros Linux distribucija bazirana na više nego popularnom Debianu. Grafičko okruženje je KDE i dosta podseća na Windows XP operativni sistem, ali ipak u pitanju nije Microsoftov pulen. To znači da će umesto Internet Explorera ovde biti Firefox, da će umesto Office paketa biti OpenOffice i tako dalje. Sve su ovo samo napomene a ne zamerke ili kritike, jer je činjenica da sa Debianom i svim ovim aplikacijama eeePC radi „kao podmazan“. ASUS je i sam ponudi mogućnost da se uz ovaj proizvod isporučuje Windows XP (a isti mogu i korisnici sami instalirati ukoliko imaju Debian verziju), ali je rad pod XP-om ipak nešto sporiji i donekle „guši“ koncept





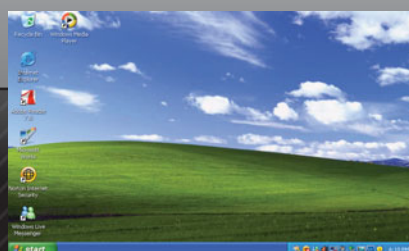
eeePC-ja kao brzog malog računara koji se uključuje u samo nekoliko sekundi i već je spreman za rad. Pored pomenutog Office-a i Firefox-a, softver poseduje i klijent za instant messaging, softver za puštanje video i audio materijala, veliki broj zanimljivih video igara i tako dalje.

Ugrađena baterija deklarirana je na rad od tri ipo sata, što je cifra koju smo skoro uspeli da dostignemo. Nama je računar radio nešto ispod tri sata. Ukoliko gledate filmove i slušate muziku, trajanje baterije se naravno smanjuje. Kada smo već kod baterije, jedan od glavnih problema notebook računara jeste veliki ispravljač i deo kabl koji nekada zauzima više mesta nego sam notebook u vašem rancu. U slučaju eeePC-ja, kabl je jako tanak a ispravljač se nalazi u samom priključku za utičnicu, tako da je zauzimanje prostora u torbi svedeno na minimum. Kada govorimo o konektivnosti, glavni vid komunikacije sa spoljnim svetom i uređajima ostvaruje se putem USB porta, kojeg na ovom uređaju ima ukupno tri. Tu je i slot za SD/MMC kartice, LAN mrežu

i modem, a najčešće ćete eeePC svakako konektovati putem wireless-a, koji je ugrađen u ovaj uređaj. Tu je i konektor za slušalice i mikrofona, kao i VGA izlaz za povezivanje 4G-a na spoljašnji ekran, a jedini pravi nedostatak, koji je i logičan imajući u vidu dimenzije, jeste optički drajv. Međutim, i dodatna memorija i optika mogu se naravno povezati putem USB porta u vidu eksternih uređaja. Od „egzotičnih“ dodataka, ovaj 4G poseduje i web kameru, koja je izbačena iz najjeftinijeg modela.

Tastatura je naravno izuzetno mala, u skladu sa dimenzijama kompletnog uređaja, ali tasteri dobro odgovaraju na komande i kada se naviknete retko kad ćete „promašiti“ taster i kliknuti na pogrešan. Sa druge strane, touchpad je dosta neprecizan i odaje utisak „jeftinog“ dela eeePC-ja, pa definitivno predpostavljamo da će većina kupaca odmah okačiti miš, osim u slučaju krajnje nužde kada ste dužni da koristite ugrađeni touchpad.

Jedino što se na kraju postavlja kao pitanje jeste koja je upotrebnost vrednost ovakvog proizvoda? U pitanju nije notebook, niti je u pitanju kompletan kompjuter, a opet, nije ni PDA. Ukoliko vam je potreban „notes“, ovo može biti rešenje, ali je možda isuviše skup za tako nešto. Sa druge strane, ako je uređaj za novinare za pisanje izveštaja, može da posluži takvoj nameni ali je ekran isuviše mali za neko duže korišćenje. Da je cena ostala na 200 evra kako je prvobitno bilo najavljeno, možda bi bio dobro rešenje za one koji nemaju kućni kompjuter, pa bi uz eksterni displej (i tastaturu i miša) mogao biti sasvim solidna kućna konfiguracija za početnike. Ovako, uz cenu od oko 300 evra, polako izlazi i iz tih okvira. Očigledno, konačnu reč će morati da da publika. Nama se proizvod dopao, ali bismo voleli da vidimo njegovu upotrebnost vrednost i svakako ne bi bilo dobro da prođe kao UMPC generacija proizvoda.





Thermaltake Bigwater 760i i Tribe CL-W0020

autor: Marko Nešović

Pre određenog vremena redakcija Play magazina imala prilike da se druži sa veoma moćnom grafičkom karticom, koja je povrh svega, bila opremljena vodenim hlađenjem. Kako se ova vrsta uređaja tek pojavila na našem tržištu, sa uzdignutim obrvama je posmatran ceo proces montiranja istog. Kartica je posedovala eksterni blok sa motorom, radijatorom i ventilatorom koji je hladio tečnost zaduženu za držanje temperature u željenim granicama. Razne cevi su išle kroz otvore na slotu koji se montirao na kućištu i, kada je konačno sve bilo gotovo – desilo se nešto neočekivano: sva muka oko instaliranja, radost oko bešumnog sistema sa superiornim performansama u odnosu na standardna hlađenja pali su u vodu (tačnije tečnost za hlađenje :). Ventilator koji je hladio radijator kroz koji je prolazila tečnost je pravio više buke nego čuveni FOP 38 za stare AMD procesore a hlađenje je bilo daleko od zadovoljavajućeg. Zaključak: tek prosečno hlađenje koje

izgleda fancy, košta pet puta više od bilo kog drugog vazdušnog i radi osrednje dobro – ne zvuči kao dobra pogodba zar ne?

Cela priča dogodila se pre oko godinu. Sada na testu imamo hlađenje istog proizvođača kao i na pomenutoj grafičkoj kartici samo u varijantama za procesor. U pitanju su Thermaltake Bigwater 760i i Tribe vodena hlađenja. Osnovna razlika između dva modela je što se kod Tribe modela radijator nalazi van kućišta, pri čemu se creva sa tečnošću provlače kroz otvor na slotu koji se dodatno montira, dok se kod Bigwater-a radijator sa blokom nalazi unutar kućišta i montira na dva mesta za 5.25" uređaje.

Model manji po gabaritima, Bigwater 760i predstavlja kompaktni hladnjak namenjen isključivo za hlađenje procesora. Osnovna prednost ovoga nad sličnim uređajima je što ceo sistem staje unutar kućišta, i ne

zahteva dodatne komponente ban istog. Veliko pakovanje u sebi krije crevo za tečnost, centralnu jedinicu sa hladnjakom, bakarni blok hladnjak za procesor, nosače za hladnjak koji se montiraju na matičnu ploču, tečnost za hlađenje, bočicu za doziranje tečnosti, kao i uputstva za montiranje i korišćenje. Sve je to lepo „ušuškano“ u stiropenu, u klasičnom Thermaltake maniru, sa puno pažnje složeno i sigurno od bilo kakvih fizičkih oštećenja.

Centralna jedinica ima metalni oklop, sa crnom prednjom maskom koja na sebi ima otvor zarad strujanja vazduha. Najveći deo uređaja zauzima hladnjak na kome se nalazi veliki 12 cm TT ventilator, a tu su još i pumpa, rezervoar, cevi za cirkulaciju tečnosti, priključci za napajanje i potencijometar ventilatora. Dimenzije dela koji se montira u 5.25" slotove su 232x148.6x85mm, pri čemu je težina nezanemarljivih 1,3kg. Vodeni blok koji se montira na procesor izrađen je od bakra, težine je 311 g, sa izbačenom okruglom osnovom koja naleže na CPU. Sa strane su nosači preko kojih se hladnjak montira na matičnu ploču, a na gornjem delu se nalaze konektori za dovod i odvod tečnosti. Proces instalacije se svodi na ubacivanje centralne jedinice u kućište, montiranje nosača na ploču, povezivanje cevima hladnjaka na procesoru i pumpe, sipanje tečnosti za hlađenje i podešavanje brzine ventilatora. Smanjivanjem broja obrtaja ventilatora u rasponu od 2400 do nečujnih 1600 obrtaja u minutu smanjuje se nivo buke koju on proizvodi sa 20 na 16dB, ali se tome dodaje i konstantan zvuk rada pumpe koji iznosi 16dB. Creva kojima se povezuju pumpa i hladnjak na procesoru su UV osetljiva, pa ako posedujete UV lampu u kućištu, mogu napraviti pravi mali light show.

Ono što izdvaja ovo Thermaltake-ovo hlađenje od drugih sličnih uređaja je njegovo instaliranje koje protiče u nekoliko jednostavnih koraka, baš kao što je u tekstu navedeno. Zajedničke karakteristike uređaja ovog tipa su pre svega dobro hlađenje, zahvaljujući efikasnom strujanju tečnosti koja odvodi temperaturu



PCIGRE.NET



PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

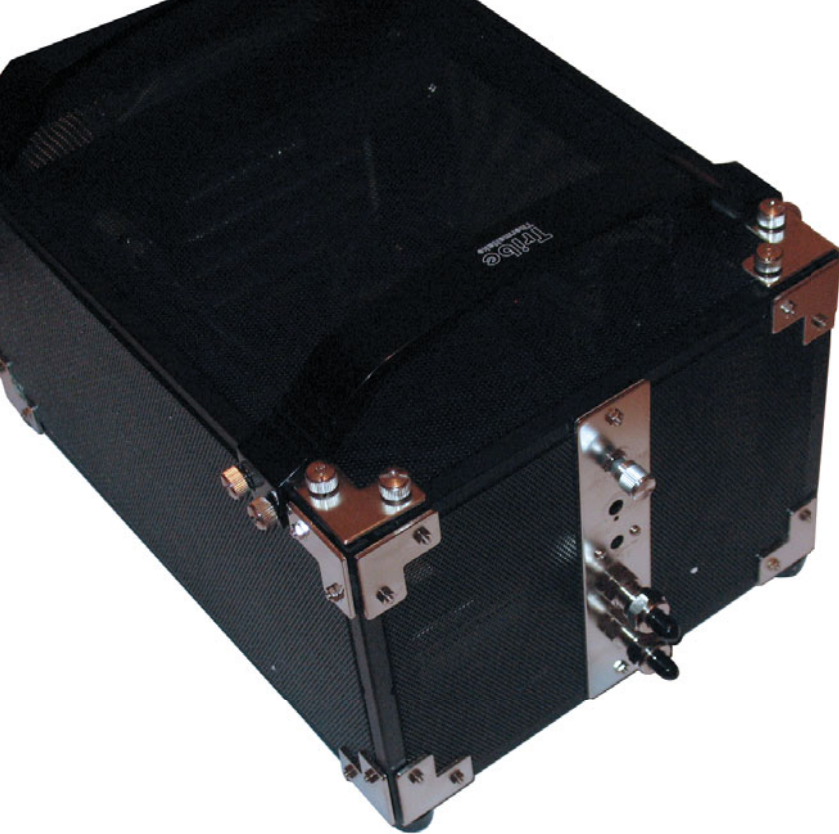
www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™





Kontakt: Alti računari,
www.alti.co.yu

razliku od interne jedinice manjeg modela koja je bila bešumna ne samo zato što se brzina okretanja ventilatora mogla kontrolisati, već i zato što se nalazila unutar kućišta, svih 16-30dB kod Tribe-a su direktno dostupni našem uhu.

Performanse ovog hlađenja su malo bolje od „manjeg“ modela, pre svega zahvaljujući većoj pumpi, a i zbog hlađenja koje se vrši van kućišta i kao takvo ne vrši dodatno grejanje komponenti. Takođe, sistem toplotne disipacije je efikasniji jer se radiator nalazi napolju, gde je temperatura uglavnom niža u odnosu na unutrašnjost kućišta. Pošto poseduje eksterni blok u kome se nalaze osnovne komponente, UV osetljiva creva i sredstvo za hlađenje, pleksiglas preko koga se vidi kretanje tečnosti na hladnjaku, LED diodu na radijatoru i na bakarnom delu koji naleže na CPU, Tribe otkriva svoju prirodu. Cela glomazna konstrukcija, neobičan dizajn, sve LED diode naglašavaju da Tribe hlađenje treba da bude jedna od prvih stvari koje ćete primetiti kada se sretnete sa sistemom u koji je ugrađen. Dakle ako posedujete Tribe Cooling System a nemate prozirnu stranicu – obavezno je nabavite ili držite kućište otvorenim kako bi svi mogli da se dive neobičnoj skalameriji.

Oba predstavljena modela su namenjena isključivo hlađenju procesora, a zbog male jačine korišćenih pumpi ne mogu se dodatno osposobiti za efikasno hlađenje drugih komponenti, pa ovo predstavlja minus u celoj priči. Svaki rashladni sistem ima svoje prednosti i mane, ali ipak ostaje dominantna činjenica da su ovo ipak samo kuleri za procesor i pitanje je koliko su isplativi u odnosu na razna vazduhom hlađena rešenja čije su cene nekoliko puta manje. Cene Tribe i Bigwater hlađenja se razlikuju za oko 100 dinara kod kompanije Alti Računari i iznose 7200 dinara za Bigwater 760i i 7300 dinara za Tribe CL-W0020 model. Dakle u pitanju su dva, sa jedne strane vrlo slična, a sa druge vrlo različita sistema, pitanje je, ako su vam potrebna – da li želite interno ili eksterno rešenje.

sa procesora, lep izgled i težnja ka bešumnom radu. S druge strane u pitanju je uređaj koji i dalje nije dovoljno tih da bi u potpunosti zamenio vazdušno hlađenje, ali se karakteristike sa svakom generacijom popravljaju, pa imamo priliku da vidimo jednog od boljih predstavnika. Ne treba zanimariti činjenicu da je u pitanju hlađenje koje zauzima dva (preporučljivo tri zbog protoka vazduha) slota za 5.25" uređaje i puno mesta u samom kućištu, pa ako nemate big tower kućište ili nestandardni model sa puno prostora treba da razmislite o tome da li ovo hlađenje uopšte može stati u vaš računar. Pored svega navedenog, praktičnost vodenog hlađenja koje se celo montira u kućište ima svoju cenu – rashlađivanje radijatora se vrši unutar samog kućišta, a otvor na spoljašnjoj maski nije dovoljno veliki da sav vazduh izbací van, pa se veliki deo toplog vazduha vraća u sistem, vršeći tako dodatno zagrevanje.

Nakon „mališana“ na testu na red je došao model Tribe CL-W0020. U pitanju je klasičan eksterni sistem hlađenja CPU-a pomoću tečnosti, većih gabarita od Bigwater modela, i sa malo drugačijim sistemom funkcionisanja. Sa težinom eksternog bloka od 4.4kg, ovaj sistem hlađenja predstavlja drugačije koncipirano rešenje. Pumpa, radiator, ventilator i rezervoar se nalaze unutar bloka koji se sastoji od aluminijumske konstrukcije sa bočnim stranama izrađenim u vidu

metalne mrežice. Ceo sistem se pomoću velikih šrafova može jednostavno razmontirati čime se omogućava pristup rezervoaru i ostalim elementima unutar metalnog kaveza. Na gornjoj strani mesto su našle dve masivne aluminijumske ručke, koje pored estetskog efekta omogućavaju lakši transport celog kućišta, dok se sa suprotne strane nalaze gumene stope koje onemogućavaju proklizavanje i grebanje površine na kojoj se uređaj nalazi. Stiče se utisak da su inženjeri ThermalTake-a malo preterali sa dimenzijama metalnog kućišta jer u njemu ima puno neiskorišćenog prostora, što ukazuje da je ceo uređaj mogao biti puno manji, ali i da je poenta dizajnera bila da ovakav uređaj svojom veličinom ostavi upečatljiv utisak.

Bakarni vodeni blok koji naleže na procesor malo je drugačiji od onog na prethodnom sistemu – u pitanju je vrlo sličan hladnjak, ali ovaj poseduje bakarnu bazu i poklopac od pleksiglasa preko koga se može videti kretanje tečnosti kroz kanal na hladnjaku. Pored drugačijeg izgleda, bakarna stopica poseduje i plavu LED diodu, koja dodatno osvetljava sistem. Proces montiranja uređaja nije komplikovaniji od prethodnog sistema: prvo se montiraju se nosači na matičnu ploču, zatim je potrebno postaviti se metalnu pločicu na zadnju stranu kućišta, postaviti creva, otvoriti metalni kavez, sipati se tečnost za hlađenje i priključiti napajanje preko molex konektora. Za



CANON IXUS 950IS i Power Shot A720IS

autor: Vladimir Kosic

Kategorija digitalnih fotoaparata je danas toliko razvijena, da se tržište već odavno počelo segmentirati na „obične“ i „fensi“ modele. Upravo takva dva aparata, u okviru ponude istog proizvođača (Canon), imamo na testu za magazin Play! To su dva modela gotovo istih mogućnosti, odnosno tehnologije koja je u njih upakovana. Jedan je pak nešto veći, bučnastiji, radi se u Kini i ima masku od plastike. Oznaka mu je Canon PowerShot A720IS, dok je drugi manji, elegantniji, proizvodi se u Japanu i ima masku od pravog metala. Radi se o Canon-u IXUS 950IS, a i jedan i drugi imaju po 8 megapiksela sa „widescreen“ opcijom, stabilizator slike, moćni DIGIC III procesor i zaista sjajnu optiku. Sjajan „line-up“ tehnikacija za kategoriju amaterskih „digital compact“ fotoaparata, ali je ipak cenovna razlika između njih oko 100 evra. Zašto?

Nema svrhe posebno govoriti o ovim aparatima. Vrlo su slični, ali na oko opet toliko različiti. Ono što je kod oba najbitnije jeste da poseduju poslednju, „state-of-the-art“ tehnologiju koju Canon poslednjih meseci primenjuje u svojim digitalcima. Pre svih se izdvaja moćan DIGIC III procesor, kojeg zaista i laik može da primeti kao veliku prednost! On uređaju omogućava brži rad SVEGA. Dakle, brži je

pregled slika, brzina „okidanja“, minimalno je „kašnjenje“ slike na LCD-u čak i u uslovima lošijeg osvetljenja... Ipak, interesantno je da je, namerno ili slučajno, jeftiniji Canon PS A720IS nešto sporiji od svog brata. U istim uslovima (polumrak), IXUS 950IS je bio za dobrih 4-5 sekundi brži u svim operacijama od početka fokusiranja, pa sve do ponovnog vraćanja na AUTO mod fotografisanja. Druga bitna stavka kod oba modela jeste stabilizator slike (skraćenica „IS“ iz njihovog naziva – „Image Stabilizer“). Zahvaljujući



ovoj opciji, njima nije potreban poseban mod za fotografisanje ako vam se ruke tresu, ili možda ako slikate iz automobila – čak poseduju i mogućnost automatskog povećanja ISO vrednosti, što praktično znači da omogućava precizne slike bez blica i u uslovima slabog osvetljenja! Naravno, ako želite manuelno da



podešavate ISO, vrednosni raspon je od 80 do 1600.

Prednost jeftinijeg modela Canon PS A720IS je svakako cena. Ona se sada kreće negde oko 200 evra sa porezom, što je veoma prihvatljivo za aparat njegovih mogućnosti i brenda kojem pripada. U odnosu na model IXUS 950IS, prednost je i veći optički zum (6x, naspram 4x IXUS-a), kao i komforniji točkić za menjanje modova. Modova je zaista pregršt, ukupno oko 20, tako da ćete lako naći onaj koji vam odgovara u određenoj situaciji. Jasno je da A720IS ima optički veći objektiv, ali to nema nekog bitnijeg uticaja na kvalitet samih fotografija. One su gotovo identične kod oba fotoaparata, što znači da im je finalni proizvod isti. Sada „u igru“ uvedite onu priču o ceni, pa vidite da li vam se isplati da doplaćujete za lepši izgled i eleganciju samog uređaja... Tu su i osnovne mane modela A720IS – i duži, i širi, i viši je od IXUS-a, pa i teži za nekih tridesetak grama. Teško da će udobno ležati u džepu, tako da mu futrola i nošenje oko ruke/vrata ne gine. Na kraju, mana je i značajno lošiji LCD ekran. On je iste veličine kao i kod IXUS 950IS modela, ali sa ravno duplo manje piksela. Manjak kvaliteta displeja se vrlo jasno vidi prilikom upotrebe. Naravno, to nikako ne utiče na samu upotrebljivost uređaja, a veliku dijagonalu ekrana (2,5 inča) će svakako umeti da cene oni koji slabije vide.

Prednosti modela Canon IXUS 950IS jesu kvalitet izrade, kompaktnije dimenzije i bolji ekran. Njegova metalna maska je lagana i vrlo kvalitetna, što stvara pozitivan utisak pri prvom kontaktu. To je jednostavno jedan od onih uređaja koji odiše kvalitetom kada ga imate u šakama. Ništa nije propušteno, pa tako i displej ima svih 230.000 piksela za savršen prikaz scene i snimljenih fotografija. Oba modela su softverski maltene isti, jedino što IXUS ima još i ponekad vrlo korisnu opciju diktafona. Oba uređaja su opremljena internim mikrofonom, što im omogućava snimanje video-klipova sa zvukom. Maksimalna rezolucija je 640x480, sa maksimalnih 30 fps-a. IXUS koristi sopstvenu bateriju, koja ima čak 1120 mAh, što će obezbediti dug period korišćenja bez potrebe punjenja. Model A720IS, sa druge strane, koristi dve klasične alkalne ili punjive baterije. Pored cene za stotinak evra veće, mana modela 950IS je i



ergonomija komandi. Svi tasteri i točkići su manji i komplikovanije raspoređeni, pa je potrebno više vremena za privikavanje. Ono što je, uslovno rečeno, mana kod oba uređaja jeste optičko tražilo, koje je potpuno beskorisno i nefunkcionalno, čak i na modelu A720IS koji ima mnogo više mesta za ugradnju jednog.

Ako izuzmemo sopstvenu bateriju i punjač za istu, paketi u kojima stižu ovi aparati su identični. U oboma dobijate instalacioni CD sa softverom, USB kabl za prebacivanje slika i klipova sa SD kartice, koja je takođe priložena. Sa njenim kapacitetom se verovatno nećete usrećiti, jer on iznosi samo 32 MB za IXUS i 16 MB za A720IS. Tu je i uputstvo za korišćenje, A/V kabl za gledanje fotki na televizoru i trakica za nošenje oko ruke. Kako god se na kraju obrne ili okrene, dolazi se do zaključka da oba ova digitalna fotoaparata daju vrlo slične rezultate u pogledu finalnih fotografija (ili video-snimaka), a da im razliku u ceni pravi veličina, izgled i pri izradi korišćeni materijali. Time su oni i drugačije pozicionirani na tržištu digitalaca, gde je Canon IXUS 950IS cenovno za klasu-dve iznad PowerShot A720IS modela. Oni koji ove uređaje vide isključivo kao produkt koji je tu da pravi dobre fotografije, biće zadovoljni, čak prezadovoljni sa jeftinijim A720IS. Sa druge strane, ako ste „fashion-addict“, ili ako želite da stalno sa sobom nosite aparat pa su vam dimenzije istog veoma važne, gledaćete model 950IS iz poznate i premijum IXUS-klase kao uređaj koji je kao stvoren za vas. Mi možemo samo konstatovati da ni 200 ni 300 evra nije velika suma novca za ovako dobre fotoaparate, stoga nećete pogrešiti, za koji god se odlučili!





Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





IT I SAVREMENO POSLOVANJE

autor i urednik Software sekcije: Srdan Bajić

Mogu reći da me je Telekom zaista prijatno iznenadio kvalitetom svoje ADSL usluge. Stoji, navukli su nas na ugovor kao muvu na pekmez, bar nas što smo ranije uzeli modeme, ali sami uslovi ugovora nisu toliko loši. Uz obećanu vernost na godinu dana, dobili smo dva meseca gratis neta (ako onih 2.000 za uspostavljanje odnosa pretočimo u mesečnu pretplatu za 1mbps), karticu koju da nisam kupovao nešto iz Engleske verovatno ne bih nikad iskoristio i Halo karticu, koju je uvek, zlu ne trebalo, zgodno imati u novčaniku. Ipak, nije sve počelo tako bajno. Modem je imao popaljene sve žive zaštite, p2p nije radio, tako da je bilo potrebno dosta poziva korisničkoj podršci da sve bude pod konac. Upravo tu me je Telekom iznenadio. Nisam morao da čekam na operatera podrške duže od pet minuta, uvek mi je rešavao problem, a onda kad nije mogao, slao mi je čoveka koji je sutradan dolazio da vidi o čemu se radi. Uporedite to sa onim očajnim SBB korisničkim centrima, redovima i pritužbama koje možete okačiti mačku o rep i mislim da je izbor očigledan. Kvalitet samog neta je odličan, ne gube se paketi, net uvek radi (bar meni ovde u Somboru) i sve je pod konac. E,

ali Telekom ne bi bio Telekom kad ne bi nešto zabrljao. Ja sam morao da se prebacim sa PPoE na Pure Bridge mod jer mi prvobitni nije hteo otvarati poneke stranice. To sada nije moguće. I dalje ima nekih slučajeva kad određena strana neće da se otvori preko PPoE-a. Zovite podršku u takvim situacijama, šta da vam rekнем. Naravno, ne kažem, u svemu ovome i dalje stoji činjenica da je net u Americi 200x (bukvalno) brži nego kod nas, a u Hrvatskoj i do 5 puta brži, zbog čega krivica mora da padne strogo na dotičnu kompaniju.

Razlog zbog kojeg ovo pišem iliti moja prvobitna tema je to da IT industrija mora da postavlja standarde u biznisu i upravo je ona ta koja celokupno srpsko poslovanje mora da vodi ka svetskom nivou. IT je tu najmlađi, 'moderan', na njemu je da pravi promenu i da gura neke reforme. Dokaz za tu tvrdnju nalazim i u tome da je IT maltene sveprisutan i da ne možete da imate normalan biznis a da nemate kontakt sa IT-om. Ljudi koji rade u IT-u imaju jednostavan pristup metodama rada velikih evropskih kompanija, mogu da primete šta je to što oni imaju a mi ne i mogu lako to da

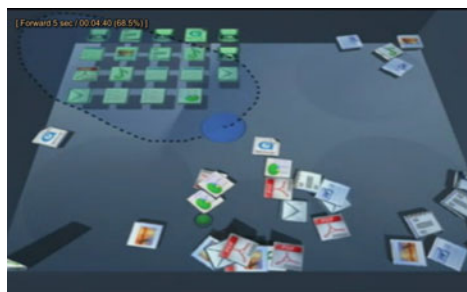
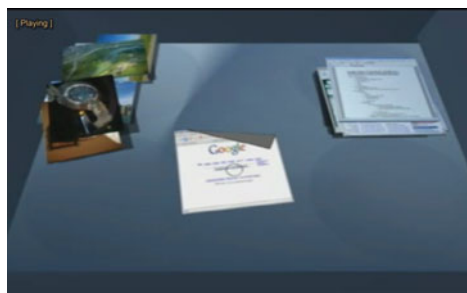
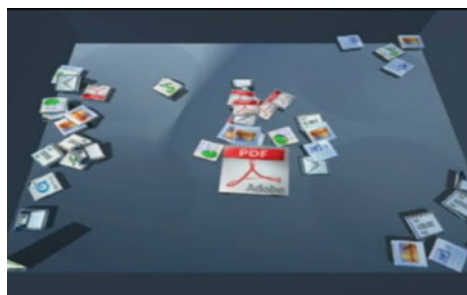
primene u svojim kompanijama. To je zaista velika odgovornost koju mnogi ne žele. Par primera uvek dobro dođe, pa bih tako želeo da spomenem da sam u roku od sat vremena dobio od podrške HP-a odgovor na problem u vezi štampača, ili recimo jedan primer koji priču odvodi još dalje. Google, odnosno Blogger odeljenje giganta zatvorilo je blog Gorana Davidovića, vođe organizacije "Nacionalni Stroj". Sa druge strane, domaća firma YUbc, odbila je da otkáže usluge hostinga organizaciji "Obraz" čiji predsednik i članovi često propagiraju fašističke stavove (upravo na sajtu organizacije, koji je hostovan kod YUbc-a, objavljen je poziv na nemire koji su se dogodili u Beogradu za Međunarodni dan ljudskih prava, kada su skandirane parole "klačemo Hrvate" i "ubij zakolji da peder ne postoji"). U YUbc-u kažu da im je za takvu odluku potreban nalog suda ili reagovanje države. E to je deo onog jaza između domaćeg i stranog IT poslovanja, društvena svest i prihvatanje odgovornosti koju nosi posao kojim se bavimo. Ipak, raduje to što one firme koje se prihvate modernih načina poslovanja, kao po franšizi uspevaju, dok ostale ostaju zaboravljene u prošlosti. Eto, SBB je u roku od godinu dana doživeo krah na polju ISP-a, doduše od ruke drugog monopoliste, ali mislim da je svima vidna razlika u politikama rada SBB-a i Telekom. Još da je konkurencije, de bi nam kraj bio...

Bilo kako bilo, dobrodošli u softversku rubriku. Ova slika nije softverska, ali je opet mnogo lepa. U pitanju je Skulltrail platformu kompanije Intel. Oni malo učeniji će prepoznati njene lepote. Uzdravlje.

BAMPTOP

Naziv: BumpTop
Veličina: Nepoznata
Sistem: Nepoznat
Sajt: www.bumptop.com
Poslednja verzija: u izradi
Cena: besplatan (verovatno)

Vrlo je teško ovih dana naići na nešto što još nismo videli, pogotovo u domenu softvera. Čini se da su Vistin Aero i Leopardov Aqua vrhunac današnjeg desktop dizajna, ali sa Bampotopom u igri, cenimo da će stvari biti nešto zanimljivije.



Prva rečenica odnosi se na to da je projekat BumpTop pogled na desktop kakav još nismo videli, i takve stvari nekako po difoltu privlače pažnju. Kreatori Bampa počeli su sa idejom da naprave 3D prostor i svim objektima na desku (ikonicama i stuffu) daju fizičke osobine, tako da se stvari na desku, i sam desk, ponašaju kao stvar na radnoj površini vašeg realnog, fizičkog stola. Možete ih sortirati, slagati, razbacivati, kačiti na zid, šta god.

Znači svaka ikonica na desktopu ponaša se vrlo realno, možete je baciti po prostoru, one će da udaraju o zidove ili jedne o druge, zavisi kako ih bacite. Postoji i opcija da neku od ikonica povećate, kako bi joj dali veći akcenat, pri čemu ona postaje masivnija i kad je gurate okolo imate efekat kao da velikim rečnikom gurate blokčiće po stolu. U narednim paragrafima čitaćete o tome na koje sve načine možete da organizujete svoj BumpTop desktop i slažete stvari u njemu, što će nekima biti vrlo interesantno, a drugima, ne sumnjamo, na smrt dosadno.

Gestikulacijom miša prvo je potrebno obeležiti neke fajlove, koji se potom mogu vezati da bi se omogućila manipulacija među njima. Nakon vezivanja otvara se mali meni koji vam omogućava različite načine slaganja. Najstandardniji način je slaganje na gomilu, kao što su složeni recimo vaši

Zagor stripovi negde u regalu. Možete da definišete nivo urednosti, znači da li će biti lepo u liniji ili će po malo da štrče sa svih strana. Nakon što ste ih složili, fajlove možete pregledati na razne načine – mrežni pregled, linijski pregled, "ventilator" pregled (kao kod OSX-a), "riblje oko" pregled, kao špil karata, možete da ih listate kao knjigu, ima baš gomila načina na koje možete da pregledate gomilu.

Fajl u grupi možete da naznačite tako što ćete ga malo izvući iz gomile, ili ga rotirati, dati mu veće dimenzije i slično. Jednim potezom miša, ikonica će se izvući iz postojeće gomile i dodati nekoj drugoj. Slično možete da uradite tako što više fajlova pobacate iz više skupina u jedan čošak, pa ih odande sortirate kako želite. Naravno, BumpTop ima i automatski sort. Postojeće gomile

moгу se spojiti na razne načine, a one neuredne, kao metlom počistiti ili saterati u čošak nekim većim, "metla" fajlom, koji pritom može da bude okačen na zidu, recimo.

Čak i sam fajl ima svoje atribute, možete ga zgužvati recimo, ili mu saviti čošak ili dva, zavisno od potrebe, a pošto je desktop jedna velika soba, možete ih kačiti o zid, pa čak i praviti police. Zaista zgodno. Prijavite se na mejling listu i sedite strpljivo (kao Kartmen kad čeka Nintendo Wii). I wink wink, očekujte intervju kad softver ugleda svetlost dana. Overite sajt, svakako.



WIKIA PRETRAŽIVAČ

“Wikia” je “Wiki” internet pretraživač, komercijalni projekat koji u krajnjem cilju ima nadmetanje sa Guglom i Jahuom. No, trenutno je svetlosnim godinama daleko od tog cilja.



Generalni sud javnosti o trenutnom stanju projekta je izuzetno razočaravajući, iako je Vejsl (ko-osnivač Vikije) mnogo puta u početku rekao da će sistem na netu da se pojavi jako brzo (u odnosu na stepen izrade) i u izuzetno rovitom stanju. Tako je i bilo. www.wikia.com je u potpunosti oživeo 7. januara ove godine. Mnogi blogovi preneli su svoj (negativni) sud, a na one najveće odgovarao je i sam Vejsl: “izbacujte rano, izbacujte često. Projekat je o gradnji pretraživača, ne o samom pretraživaču”. Vejsl je i povukao paralelu između Wikipedije i Vikije, rekavši da je prvo izdanje Wikipedije takođe bilo za nasmejati se, ali je uz pomoć društva i zajedničkog rada, narastao. “Trudio sam se da smanjim euforiju od samog početka... Mnogo puta je rečeno da pretraživač u početku neće biti ni blizu ubice-Gugla, kako su ga mnogi nazivali”.

Šta je zapravo Vikia? Zamisao o pretraživaču koji kreiraju i unapređuju ljudi, putem ocenjivanja rezultata, na jedan način i popravljajući i unapređujući samog koda pomoću kojeg sistem radi, na drugi. Par stavki o Vikiji danas:

- Napravljena je kombinacija socijalnog sajta i pretraživača. Svako može da izgradi svoj profil (slike, detalji, interesi i slične majspejsarije), a on služi, jel, za povezivanje s ljudima sličnih interesa. Na primer, ubacite nekoliko ključnih reči u svoj profil, i svako ko na pretraživaču traži te pojmove dobija sa desne strane

listu ljudi povezanih sa njim. Ovo nećemo da komentarišemo, ostavićemo vama da sami date svoj sud. Sa druge strane, kreiranje profila ima svojih prednosti. Možete da podešavate razne stvari vezane za pretragu, izbacivanje rezultata, izmenu mini-članaka (o tome kasnije) i drugo, i to ćemo da pohvalimo. Pohvaljujemo.

- Prvi način uticaja na rezultate – ocenjivanje. Još jedna pohvalna stvar su zvezdice koje se pojave pored svakog rezultata. Možete da ga ocenite i time utičete na njegov



plasman na listi. Ovo za sada još uvek ne radi, ali je vrlo dobra funkcija.

- Pretraga ima neke posebnosti. Svaki put kad tražite neki pojam otvara vam se mogućnost da napravite mini-članak o njemu, i da ga, recimo, linkujete na veliki članak u Wikipediji. Takav članak (prvih par rečenica) će se pojavljivati iznad rezultata prilikom pretrage. Dalje, nema onih brojeva na koju stranu s rezultatima hoćete da idete, kao kod Gugla. To će u nekim slučajevima biti problem, jer ne želite uvek prve rezultate koji vam

wikia

se izbace na listi. Takođe, po difoltu se prikazuje 10 rezultata, a za ostalih 10 ne idete na novu stranu, već se klikom na dugme otvara novi set rezultata ispod prvobitnih. Eto načina da ubijete svoj skrol. Korisnicima je i ponuđena opcija da diskutuju o rezultatima na posebnoj strani.

- Sami rezultati pretrage su prilično loši. Teško da će pretraga vratiti vrhunske rezultate. Isti mogu da se vuku iz više različitih indeksa, od kojih su neki potpuno otvoreni. Tu, na popunjavanju indeksa, Vikiji predstoji najviše rada, a to će raditi ljudi nevezani za projekat (bar se tako nadaju osnivači).

- Još uvek nema alata da umažete ruke kodom koji pokreće Vikiju. Džimbo je doduše rekao da se na ovim alatima još uvek radi i da će vremenom postati dostupni i biti korisni onima koji žele na taj način da unaprede pretraživač.

Velik je put koji Vikija mora da pređe da bi je neko uopšte dodao među svoje pretraživače. Vejsl je najavio da će tim da pogne glavu i vredno da radi i dalje, čim se buka u javnosti malo smiri. Sledeće što čekamo – Guglova enciklopedija (koja je i najavljena btw).



Čisto da se ne zabunite – dominantna interpretacije Vikije danas je hosting kopmanija za Viki sajtove, koju takođe vode Vejsl i co, ali ne sumnjamo da će se pojam Vikija u budućnosti prevashodno odnositi na pretraživač.

OPERA TUŽI MAJKROSOFT

Norveški gigant "Opera" objavila je sredinom decembra da je podnela Evropskoj Komisiji žalbu usmerenu protiv "Majkrosofta" i njihove politike distribucije "Internet Eksplorera".

Opera" smatra da "Majkrosoft" zloupotrebljava svoju dominantnu poziciju na tržištu tako što uz operativni sistem distribuira i svoj notorni internet brauzer, "Internet Eksplorer".

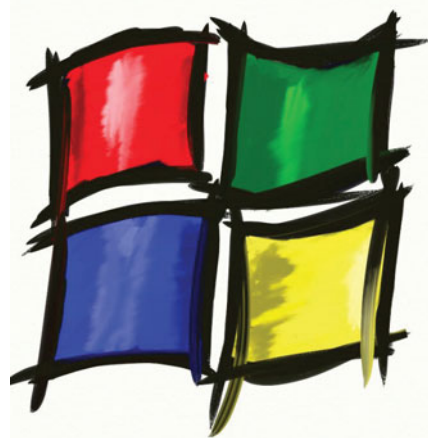
"Podnosimo ovu žalbu u ime svih potrošača koji su siti toga da monopolisti biraju za njih. Uz promociju slobodnog izbora za individualne korisnike, mi smo

šampioni Veb standarda i krosplatformne inovativnosti. Ne možemo se smiriti dok ne donesemo fer i nepristrasne opcije korisnicima širom sveta", rekao je izvršni direktor "Opere", Jon von Tečner, aludirajući time na zastarelost "Internet Eksplorera" i nepoštovanje Veb standarda koje donosi internet zajednica.

Kompanija traži od Evropske Komisije da naloži "Majkrosoftu" da ili povuče "Internet Eksplorer" iz sklopa svojih operativnih sistema i/ili da uz njega distribuira i druge brauzere dostupne na internetu. Tim potezom, "Majkrosoft" bi bio "doveden na isti nivo i bio prinuđen da se na istom nivou takmiči sa "Operom" i drugim softverskim rešenjima". Norvežani smatraju da je "Majkrosoft" "zaključao" potrošače za svoj brauzer i tek nedavno počeo da nudi neke od inovativnih stvari koje ostali brauzeri u svom sklopu imaju već godinama. "Opera" se osvrnula i na činjenicu da je zbog rasprostranjenosti "Eksplorera" među potrošačima teže podizati kvalitet internet sadržaja, jer programeri često prilagođavaju sadržaje korisnicima "Majkrosoftovog" programa, kojih de facto ima najviše na tržištu.

Time se, zbog ograničenih mogućnosti "Eksplorera" i nepoštovanja standarda srozava kvalitet stranica.

"Majkrosoft" se tako još jednom našao pred Evropskom Komisijom, tek par meseci nakon što je prethodni slučaj okončan na njihovu štetu. Komisija je tada presudila da firma iz Redmonda mora da plati najmanje 688 miliona dolara na ime osnivanja kartela radi sticanja monopola.



.RS – ŠTA KAKO

Kao što već svi dobro znamo, internet domen Republike Srbije je "lock 'n' loaded", čeka se samo udarac čekića Registra. Informacije koje su dolazile od javnih službi nabacane su na gomilu i izmešane, tako da se ne brinete ako ne razumete postupak i o čemu se radi. Kako su nas informisali, ne razumemo ni mi, ali izvukli smo neke teze koje vam mogu značiti u interpretaciji saopštenja RNIDS-a.

- Novi domeni, koji pripadaju republici Srbiji su .rs, .co.rs, org.rs, edu.rs, in.rs, ac.rs, gov.rs (poslednja dva se delegiraju). Pučanstvu je namenjen prvi, .rs domen, i in.rs domen. Ostale, .co.rs, edu.rs i org.rs mogu tražiti samo pravna lica (mada za .co.rs nismo sigurni jer u objašnjenju stoji "poslovna lica").
- Na jedno ime može biti registrovano više domena.
- Registraciju domena vršiće firme koje dobiju dozvole za te radnje od strane RNIDS-a. Za sada je 27 firmi pokazalo interesovanje za obavljanje tih usluga. Među njima su "EUnet", "Pakom", "SBB" i "Telekom".
- RNIDS bi trebalo da krajem decembra objavi datum početka registracije srpskih domena. Do tada se očekuje da ista služba rezerviše određenim ustanovama određene adrese.
- Vlasnici .yu adresa neće izgubiti svoje domene. Služba će pre nego što odobri početak registracije domena rezervisati srpske domene za sadašnje vlasnike. Rezervacija će trajati šest meseci. To praktično znači da, ako imate domen pera.

PHPBB 3

Nakon skoro šest godina od verzije 2, phpBB 3 konačno je ugledao svetlost dana (ne brojimo bete).

Jedno od najpopularnijih open sors rešenja za forum tako se ponovo vratilo u trku, donevši gomilu novih opcija, i poboljšanja starih. Noviteti idu od korisničkog interfejsa do administratorskih funkcija, ali primetno je da phpBB-u i dalje fale stvari poput brzog odgovora, AJAX-a i slike u profilu (ne avatara, slike). Elem, šta je novo?

Korisnici

- **Podforumi** – za vreme dvojke maltene nisu postojali, danas ih svaki ozbiljan paket ima
- **Atačmenti** – omogućeno je dodavanje slika i drugih fajlova poruci
- **Opcije u profilu** – dodate su nove opcije u korisničkom profilu, kao što su rođendan, status i slanje multi PM (uključujući i BCC). Sam PM je umnogome poboljšan time što se lista prijatelja koristi kao adresar, prosleđivanjem, eksportom i još nekim zanimljivim funkcijama
- **Čuvanje postova** – morate da idete negde ali još niste završili svoj super truper odgovor – sačuvajte ga i pristupite mu iz panela
- **Pretraga** – ojačana novim funkcijama
- **"Friends and foes"** – foes automatski ulazi i u ignore listu. Što je malo bezveze. Bilo bi dobro da se lista generiše automatski po nekoj naprednoj sajberspejs tehnologiji. Ili da je prave sami



korisnici, ali da foe ne bude i debil čije poruke ne želimo da čitam

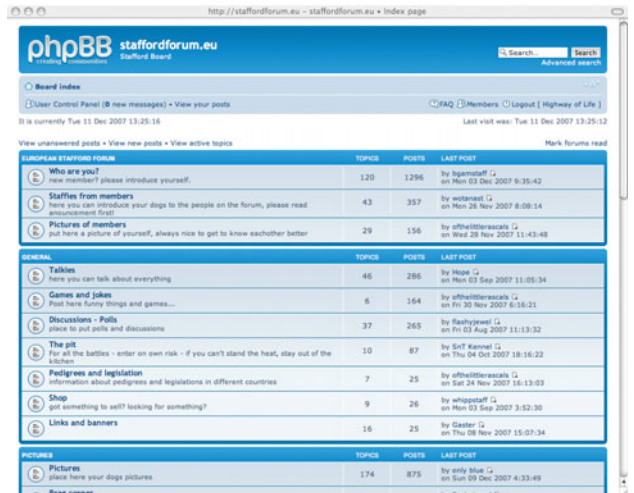
Administratori

- **Dodatna polja** – administratori sada mogu da ubace dodatna polja za informacije u korisnički profil. Pod poljima mislimo i na dropdown i checkboxe
- **Više administratora** – Admin može da dodeli korisniku titulu osnivača. Osnivač ne može biti obrisan niti benovan od ne-osnivača.
- **Logovi** – forum od sada loguje sve postupke administratora, moderatora i korisnika.
- **Grupni avatari** – administator može da dodeli avatar određenoj grupi, kao i određeni rang
- **Smajliji i bbCode** – postoji mogućnost za dodavanje ličnih

smajlija i definisanje novog bbcode-a, unutar panela

- **Napredna kontrola poruke** – administrator može da odredi razne parametre poruke – poslednji rok za edit poruke, maksimalan broj karaktera, slika, veličine slike, dužina i veličina potpisa, broj linkova i tako dalje
- **Dozvole** – admin sada ne mora da menja dozvole za svaki forum pojedinačno već to može da radi i odjednom
- **Neaktivni korisnici** – lakša manipulacija

Dosta poboljšanja pokupljeno je od samog IPB foruma (korisnikova aktivnost na forumu, moderacija teme, PM), koji i dalje ostaje ako ne najbolje, onda jedno od najboljih forumskih rešenja na internetu (doduše IPB košta 100 i kusur jura). Sa druge strane, stvari poput grupa i custom bbCode-a su ono što tim verovatno vidi kao prednost nad konkurencijom. Pored cene naravno. Enivej, lista promena je prilično velika, ovo gore su neke od bitnijih, za sve ostale overite <http://area51.phpbb.com/docs/features.html>.



co.yu, imate tačno šest meseci od datuma početka registracija da se prebacite na pera.rs ili pera.co.rs. Nakon isteka tih šest meseci, ako niste podneli zahtev za registraciju, "vaš" domen se stavlja na listu slobodnih domena i svako će moći da registruje pera.co.rs. Da utvrdimo, u prvih šest meseci, to će moći da uradi samo vlasnik domena pera.co.yu, jer će taj domen biti rezervisan od strane RNIDS-a. Posle toga biće "kasno si se setio/la".

- .yu domeni radiće do septembra 2009. godine.
- Novi domeni moći će da sadrže najmanje dva, a najviše 63 znaka.
- Prva firma koja je nešto ponudila u ovom polju je "CRI". Na njihovom sajtu omogućena je preliminarne registracija domena, odnosno nešto poput rezervacije.

Rezervisati se mogu samo slobodni domeni, ne oni koji su prethodno rezervisani od strane Registra (pomenuti pera.co.yu). Za predregistraciju .rs domena "CRI" traži 2.900 dinara bez poreza, a za sve ostale nastavke morali bi izdvojiti po 990 dinara, takođe bez PDV-a. Ova firma takođe nudi 1Mbps ADSL za 4600 dinara, tako da po nekoj logici možemo očekivati da će neka druga firma koja dobije dozvolu za registraciju domena ovo naplaćivati mnogo manje.

- Savet – ne žurite sa registracijama – verovatno će RNIDS da spusti cene kad vidi da nikom ne treba domen koji košta 2,5 hiljade godišnje.
- Na domenima .rs i co.rs mogu da postoje isti nazivi a različiti sajtovi. To znači da vlasnik sajta pera.co.rs može da bude Pera

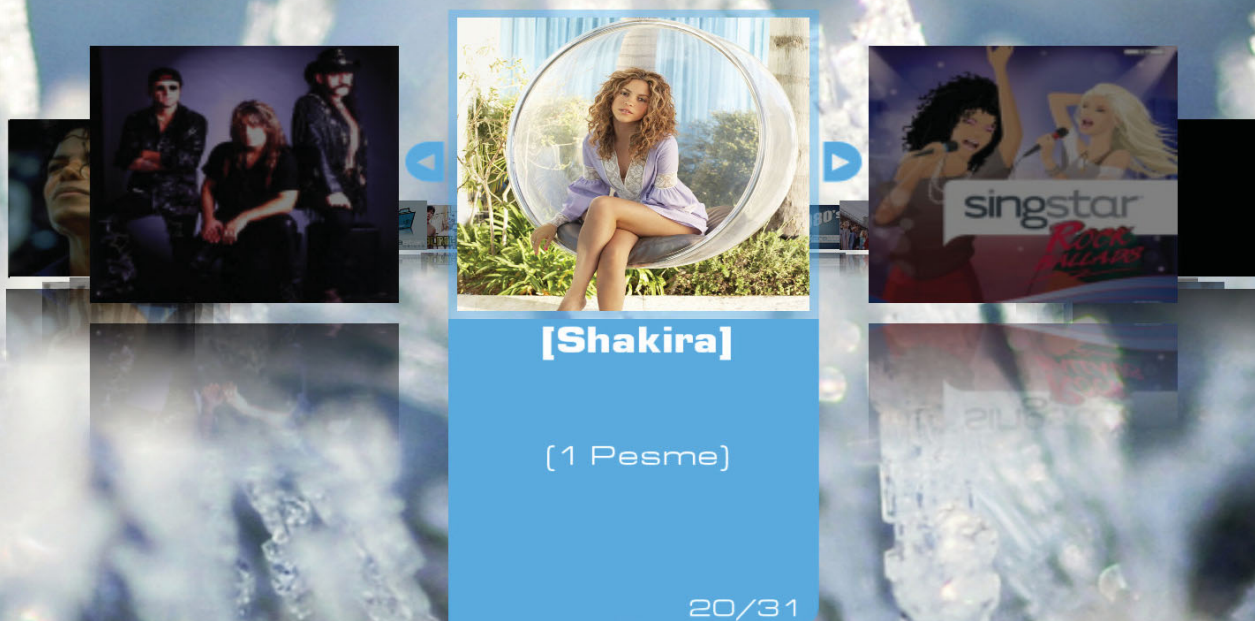
Perić, a vlasnik sajta pera.rs Sima Simić i da imaju potpuno drugačije prezentacije. Smatramo da je očigledno da je država tu htela da uzme kintu ekstra, jer će velike kompanije registrovati i jedan i drugi domen na sebe, da korisnicima koji ukucaju eunet.rs ne bi iskočile slike Džene i Silvije Seint.

- Čisto ako nekoga zanima, Crnogorci su dobili .me domen, i trenutno je u toku pomama za pravima naplate registracije crnogorskih domena. Milo je raspisao tender i očekuje da Crnogorci izvuku milione od njega, a verovatno i hoće.

Za sve ostale informacije tu su www.rnids.rs i njihovi PDF-ovi, ali se nadamo da vam je ovih par težica olakšalo razumevanje peripetija oko dot.rs.

izbor pesme

izaberi svoju pesmu

ultrastar
deluxe

ULTRASTAR DELUXE

autor: Vladimir Dolapčev

U poslednjih nekoliko godina muzičke igre doživljavaju neverovatan rast popularnost – najbolji primer za to je ekspanzija naslova kao što su Guitar Hero ili Rock Band ali i Singstara čiji je broj edicija do danas postao dvocifren. Međutim, dok je Guitar Hero sa trećom edicijom konačno stigao na PC, vlasnici računara koji su više zainteresovani za pevanje nego za sviranje bili su ostavljeni na cedilu, bar do trenutka dok se nije pojavio UltraStar Deluxe.

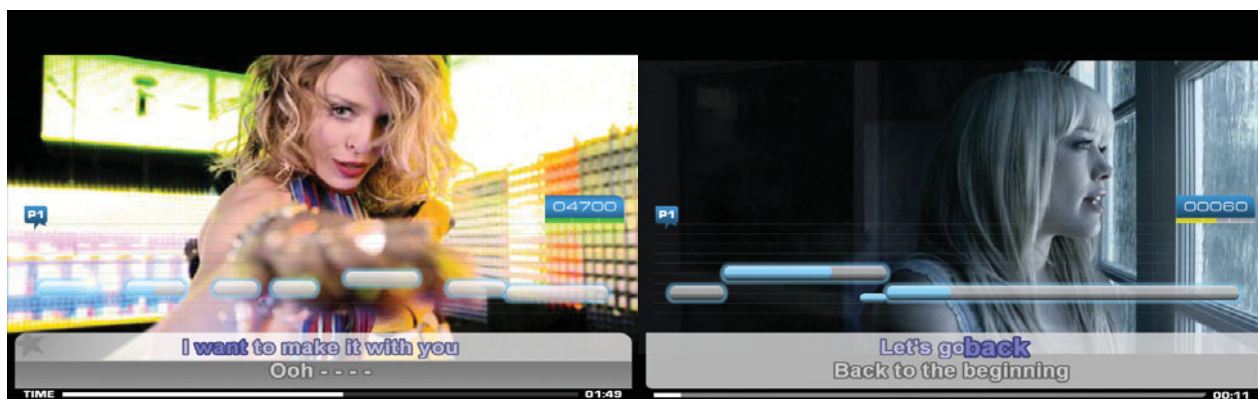
UltraStar Deluxe je kao što mu i ime sugerise, zapravo potpuni klon Singstara, ali ne predstavlja samostalan projekat. Naime, originalni UltraStar se pojavio još tokom juna 2005. godine omogućivši korisnicima koji imaju instaliran MacOS, Windows ili GNU/Linux da u igru teoretski ubace bilo koju pesmu. U odnosu na njega, UltraStar

Deluxe predstavlja ogromno unapređenje koje je plod rada velikog broja programera i praktično ultimativni izbor kada je reč o karaoke softveru za PC, a možda čak i uopšte.

Iako se na Internetu može pronaći Ultrastar u paketu

sa stotinama pesama (što je doduše nelegalno), mišljenja smo da вреди uložiti vreme i napraviti sopstvenu ediciju, jer ubacivanje numera nije naročito zahtevno. Najjednostavniji način za to je odlazak na neki od specijalizovanih fan sajtova (pogledajte posebno izdvojen tekst) na kojima možete pronaći već pripremljene numere koje je samo potrebno prekopirati u UltraStar Deluxe/songs folder. Ako pogledate neku od 3 kompozicije koja dolazi uz instalaciju programa, primetićete da se svaka od njih sastoji od dve obavezne celine. Osim MP3 pesme tu je i txt datoteka koja sadrži informacije o njoj, potrebne da bi je program prepoznao i mogao da oceni vaše pevačke sposobnosti. Međutim, potpuni vizuelni užitek dobija se tek ako uložite malo više truda – osim mogućnosti grupisanja pevača i pesama uz dodavanje

Naziv: UltraStar Deluxe
Web sajt: <http://ultrastardx.sourceforge.net/>
Cena: besplatan
Operativni sistem: Windows XP/Vista



odgovarajućih slika i parametara u txt fajlu, najatraktivniju opciju predstavlja ubacivanje muzičkih spotova koji će se kao u Singstaru vrteti u pozadini dok pevate. Sinhronizovanje zvuka i slike ponekad zahteva malo vremena ali rezultati koji se postižu su zaista impresivni, pa vas ohrabrujemo da ovo obavezno isprobate. Nažalost, iako bi ova edicija programa trebala da podržava mnoštvo video formata, Ultrastar Deluxe se u praksi najbolje pokazao sa klasičnim DivX/XviD avi fajlovima sa kojima nikada nismo imali problema. Mpeg video sadržaj je takođe funkcionisao dobro u većini slučajeva, ali se dešavalo da ga je nemoguće uskladiti sa pesmom. Nažalost, podrška za HD materijal za sada ne postoji, ali s obzirom na brz razvoj aplikacije, ne bi nas čudilo da ona ubrzo bude uvrštena u spisak mogućnosti. Kreiranje numera „od nule“ je ipak nešto na šta se neće odlučiti veliki broj korisnika jer je ceo proces dosta zahtevan, ali ako ste voljni da se okušate (da biste recimo pevali hitove svoje omiljene zvezde Granda), obavezno pogledajte odlično napisanu dokumentaciju koja dolazi uz aplikaciju za preko potrebno uputstvo.

Osnovni interfejs programa je ispeglan i veoma podseća na svog uzora sa Sonyjeve konzole, ali se može i potpuno izmeniti pomoću skinova. Najvažnije je svakako da posetite opcije „zvuk“ i „snimanje“ (da, podržan je srpski jezik!), i pravilno podesite mikrofoni (opet, konsultujte dokumentaciju), a osim ako nemate baš praistorijski računar, sve grafičke opcije i rezoluciju možete ostaviti na maksimumu. Sam kvalitet softvera koji ocenjuje vaše

pevačke sposobnosti je prilično dobar, mada ne poseduje napredne mogućnosti poput uklanjanja originalnog glasa ili prepoznavanje reči, tako da je teoretski potpuno svejedno da li mumlate ili pevate. Najvažnije od svega je da sinhronizujete visinu svog glasa sa grafičkim prikazom na ekranu, odnosno pravilan tajming. Već u zavisnosti od težine koju ste izabrali, igra će vam tolerisati manje ili veće promašaje kada je reč o visini glasa. S obzirom da su karaoke pre svega namenjene za kućne zabave, UltraStar Deluxe ima potpunu podršku za party mod do 3 igrača na jednom kompjuteru, odnosno do maksimalno 6 na dva računara u mreži, mada će vam za to trebati USB mikrofoni koji su još uvek vrlo egzotična roba.

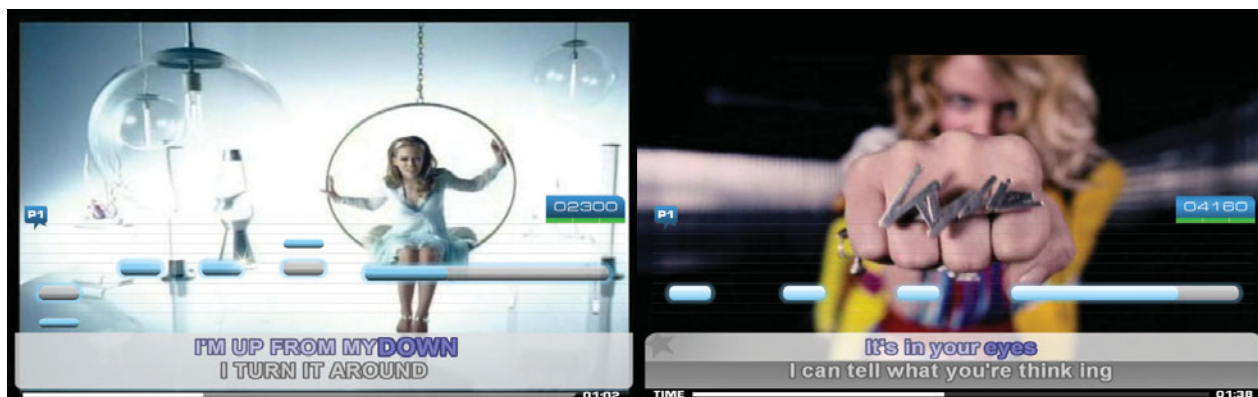


Iako je verzija koju smo opisali tek 1.01 a a program star samo 3 meseca, UltraStar Deluxe je izuzetna open source aplikacija koja pleni svojom stabilnošću i vizuelnim identitetom, pa ne čudi što već sada ima armiju korisnika koji svakodnevno dodaju podršku za još pesama. Jednostavno, ovo je softver koju svi treba da imaju instaliran na računaru bez obzira da li će ga koristiti samo za žurke ili i za vežbanje sopstvenih pevačkih sposobnosti.

Kako do pesama?

Daleko najbolji sajt ove tematike na koji smo naišli je ultrastarsongs.com na kome možete pronaći na stotine već sređenih pesama koje u dosta slučajeva dolaze i sa odgovarajućim slikama (naslovnim stranama albuma i sl.), a ponekad i već pripremljenim spotovima. Naravno, najzastupljenije su numere pop orijentacije, ali se na spisku može pronaći i dosta materijala koji će biti interesantan ljubiteljima nešto tvrdog zvuka. Generalni kvalitet radova je vrlo dobar, ali uvek morate biti spremni na određene intervencije u txt fajlu koje se najčešće vezuju za potrebu da početak skrolovanje teksta pomerite malo ranije ili kasnije.

Druga mogućnost zvuči još bolje – naime, početkom januara, momak koji se predstavlja ko Whiteshark izbacio je konvertor koji prebacuje pesme iz Singstara u UltraStar format! Konkretno, dovoljno je ubaciti neku njegovu ediciju u PC a zatim uz pomoć ovog programa odabrati pesme koje želite da ubacite u UltraStar Deluxe. Nakon potpuno automatskog procesa koji doduše zahteva dosta vremena, dobićete kompletno sređene mp3 numere zajedno sa txt fajlovima ali i spotovima koji su savršeno sinhronizovani! U našem testu smo isprobali SingStar Rocks! i sve je prošlo bez ikakvih problema, pa je jedini posao koji smo morali da uradimo ručno bilo ubacivanje naslovnih strana samih albuma. Download ovog programa čije se verzije pojavljuju vrlo često ćete takođe pronaći na matičnoj prezentaciji UltraStar Deluxe.



KORISNI ALATI

Slede par besplatnih alata koji će možda olakšati vaš svakodnevni rad. A možda i neće.

ClickGone – Mali alat za ubijanje aplikacija. Klik na ikonicu (najefektivnije je kad stoji u taskbaru) kursor pretvara u metu i dovoljno je kliknuti na prozor programa koji hoćete da ubijete. Stoji, ovo se radi i sa ctrl-alt-del, ali ako imate problematičnih aplikacija i smara vas da otvarate Task menadžer, pa proces, pa sort, pa end, "ClickGone" će vam biti koristan. Desnim klikom se čenčeljuje akcija. Imali smo u početku malih problema jer se kursor nije hteo vratiti na strelicu ali sad sluša. Eksplorer na žalost ne možete ubiti klikom na taskbar, već mora na prozor, a čak možete i da isključite računar na ovaj način.

ClipboardPath – nema mudrosti, instalacija ovog programčića staviće u kontekсни meni "Copy path to clipboard" što je, složićete se, vrlo korisno. Hardkoraši mogu da nastave sa shift-ctrl-enter u komanderu, ali će se i oni složiti da je ovaj način kopiranja putanje mnogo lakši.

TED Notepad – zamena za klasičan notepad. Isto tako lagan i praktičan kao Majksov tefter, ali sa malo više opcija i nešto ispravljenih bagova (ne ostavlja BOM, hooray).

Foxit Reader – zamena za preteški i sve preteškiji "Adobe" rider. Mnogo mnogo brže otvara pdf-e, čak i one velike, lako se skroluje, ne zaglupljuje komp, a ima i sve osnovne funkcije – obeležavanje teksta, pretragu, dopisivanje i drugo, a Pro verzija donosi neke naprednije alate. Ali i bez njih, "Foxit" odmenjuje "Adobe" vrlo dobro.

XnView – Ne sumnjamo da će neki da polude zbog ovako kratkog pominjanja ovog programa, koji je prvenstveno namenjen za pregled slika. Ono zbog čega je on zaslužio mesto u ovoj listi je fenomenalan "Batch" alat. Znae, kad recimo prebacite slike sa aparata na komp, i ne želite da sve one budu 3072 x 2304, pa vam treba nešto da ih sve brzo i lako smanjite na 1024. Program ima blizu 100 različitih transformacionih akcija i sa

tako impresivnom listom mora da bude koristan. Od osnovnih operacija menjanja dimenzija i rotiranja slike do dodavanja raznih filtera.

Gadwin PrintScreen – Odličan alat za hvatanje slike onog što je trenutno na displeju. Ako je podešen kako treba, nakon što stisnete "Print Screen" dugme na tastaturi, ispisace da je slika uspešno uhvaćena, snimiće JPEG u određeni folder i priča završava. Ono što ga izdvaja od drugih sličnih programa su njegove opcije. Možete izabrati kvalitet slike, format, neki drugi "hotkey" umesto difolta, reći da li želite preliminarni pregled, izvor slike (ceo ekran ili neki određeni prozor), sa kursorom ili bez i svašta još lepo i korisno.

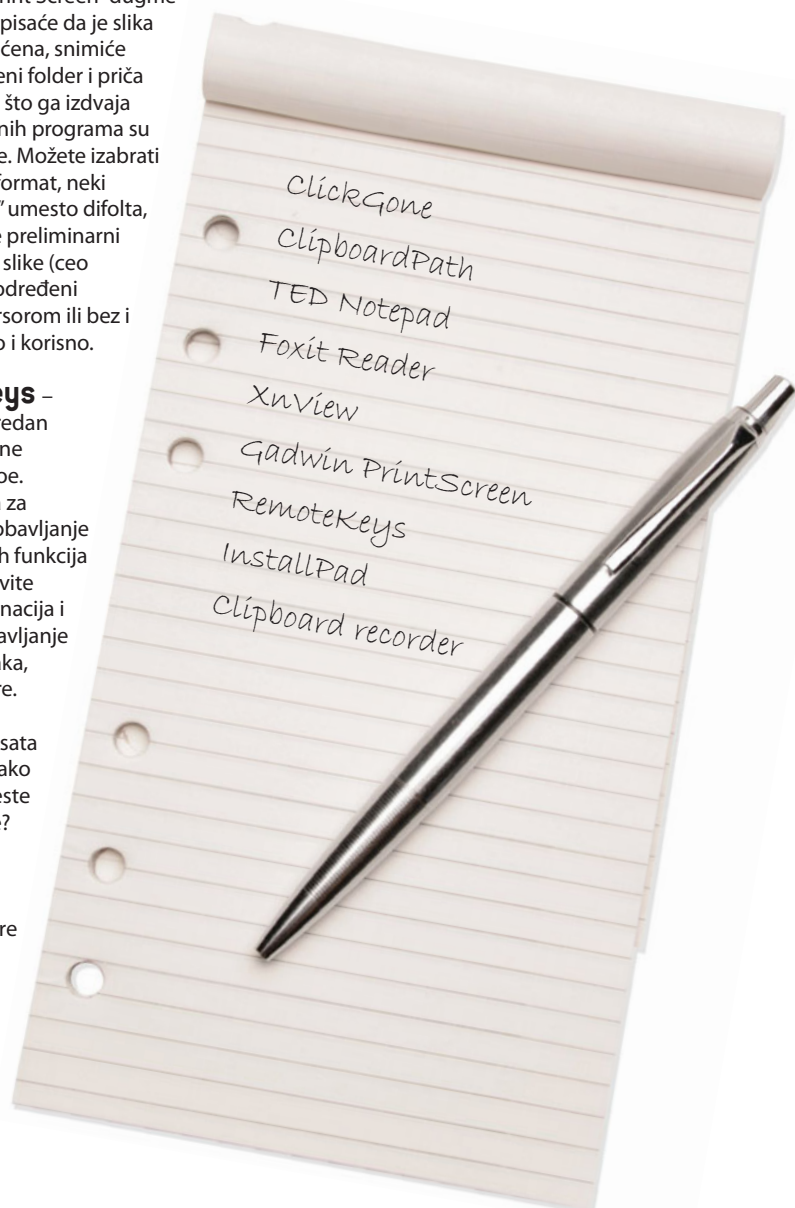
RemoteKeys – *veoma* napredan program, za one što vole makroe. Koristiće te ga za jednostavno obavljanje komplikovanih funkcija i akcija. Napravite stotine kombinacija i makroa za obavljanje stotina zadataka, preko tastature. Ali ćete prvo potrošiti pola sata da provalite kako radi. No, tu i jeste zabava, zar ne?

InstallPad – Neizostavan alat za servisere i one koje drugari često cimaju da dođu da im "poprave komp". Oslanja

se na XML fajl koji je spisak softvera i adresa na kojima se on može naći. Kada se pokrene glavna aplikacija, program skida sa neta sve programe koje je korisnik obeležio i vidljivo ili nevidljivo (zavisi od izbora) ih instalira. Probali smo u XML da stavimo lokalne adrese, ali ih je aplikacija ipak "skidala" (iz lokalnog foldera) brzinom od nekih 100kbps.

Clipboard recorder – Od stotine programa za poboljšanje klipborda, retki su oni koji to zaista rade. Ovo je jedan od tih. Stoji u treju i ne buni se, služi za to da kad ponovo nešto kopirate, da vam se ono prethodno ne izgubi. Ako želite da pejstujete neki stariji materijal, stisnete određenu kombinaciju tastera i odaberete šta želite. Radi i sa slikama i HTML-om, a i za razliku od većine drugih sličnih aplikacija, podržava naša slova. Vrlo korisno.

Većina ovih aplikacija može se skinuti sa www.download.com, a svakako se može pronaći na Guglu.



PLAY!



www.game-s.co.yu
office@game-s.co.yu

WHERE SHOPPING IS FUN!

PC



KONZOLE



iPOD



GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara,
konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel/Fax: 021/521 357 • bazaar@game-s.co.yu

uskoro!!!

GameS Delta City | Jurija Gagarina 16, Novi Beograd • city@game-s.co.yu

NINTENDO DS™

Wii™

PC CD-ROM

XBOX 360.

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3